

BRUTE FORCE - LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX NUMERO 17 - JUILLET 2003

BEL / LUX. : 10 €



Le Magazine Officiel Xbox

www.xboxmag.fr

TEST + SOLUCE COMPLETE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Le grand classique
du jeu d'action
débarque sur Xbox !

BRUTE FORCE

Six pages enragées sur le nouveau
titre choc de Microsoft !

OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF



**future
games**
The first choice for gamers
JUILLET 2003
NUMERO 17

T 05279 - 17 - F: 9,00 €



A deux pas de L'éternité...



Ultimate Racing Technology 2



LIVE™ online enabled

MotoGP, Ultimate Racing Technology 2 and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP are related logos, characters, names, and distinctive likenesses that are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, Xbox live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

MotoGP 2, chaque seconde compte.



POWERED BY
gameSpy





LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro 17 - Juillet 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS

26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur d'édition : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION

Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38 - Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39

Rédacteur en chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainbe
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO

Stéphane Berthou (SR), Thomas Diouf, Arnaud Frey, Teck Hao Tea, Thomas Laviollette, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, Bertrand Nicolle (Maquette), Samuel Pelmar, Reyda Seddiki, Keem Tran, Florian Viel.

Remerciement à : Karine Spencer, Arthur Kanas et Alexandra Biesse

PUBLICITE

Tel. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité : Matthieu Duzan (34 61),
Nicolas Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic : Maguy Edouard
(38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen
(38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargé de la fabrication : Guillaume Launay (38 70)
Assistants de fabrication : Bénédicte Carpentier (34 50),
Solenn De Clercq (34 50)

DIFFUSION

Responsable abonnements : Thibault Bechet



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A.
à Directeur et Conseil de surveillance au capital de 5 566 162 euros.
Siège social : 101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS
Marseille : B 388 330 410 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontat
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécois, 77000
Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4^e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont
communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf
accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX
publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés.
Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à
titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de
gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des
magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux
conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel
plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre
entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé
dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web,
et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays.
The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



Media with passion
www.thefuturenetworkplc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris,
San Francisco.

CONNEXION



ET BIEN, CHANTEZ MAINTENANT !



Comme chaque année, au mois de mai, s'est déroulé le plus grand salon de jeu vidéo du monde. Le Magazine Officiel Xbox était évidemment présent pour recueillir les tendances, jauger les évolutions technologiques et faire un point sur le passé, le présent et surtout l'avenir de la console. Première constatation, les concepteurs de

la machine ne nous ont pas mentis. La console est de loin la plus puissante du marché et de nombreux titres n'ont pu voir le jour que grâce à sa technologie avancée. Mais gardon à l'esprit le vieil adage « sans maîtrise, la puissance n'est rien », car dans le jeu vidéo, la puissance s'avère copieusement moins importante que le contenu. C'est pour cela que Microsoft a tout fait pour que les jeux qui sortent sur Xbox ne soient pas uniquement de belles démos technologiques. Les meilleurs titres impressionnent beaucoup plus par leur richesse intrinsèque que par leur esthétique, bien que certains classiques parviennent à allier les deux. Et ce n'est qu'un début. Cette édition 2003 de l'E3 nous a permis de constater que de nombreux développeurs commencent à réellement appréhender le potentiel de la Xbox - avec, notamment, la longueur d'avance non négligeable déjà prise dans le domaine du jeu en ligne avec le Xbox Live. Un service bientôt couplé au XSN, la ligue officielle pour tous les jeux de sports estampillés Microsoft. Plus question de jouer chacun dans son coin, grâce à ce nouveau système. Vous allez savoir ce que vous valez vraiment face à tous les autres connectés. Les jeux pleuvent ? Alors pourquoi ne pas chanter sous la pluie. C'est peut-être ce que se sont dits les développeurs de Music Mixer, le nouveau complément multimédia de la Xbox. Il se compose d'un micro et d'un logiciel très complet et permet de transformer votre console au-delà du jeu tel que vous le connaissez. Il offre, entre autres, la possibilité de visionner vos photos de vacances ou de vous mettre au karaoké. Music Mixer est le premier pas qui ouvre de nouveaux horizons à la Xbox. Le premier, oui. Mais sûrement pas le dernier...

Cyril Berrebi

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



OFFICIEL

» Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOUABLE

» La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF

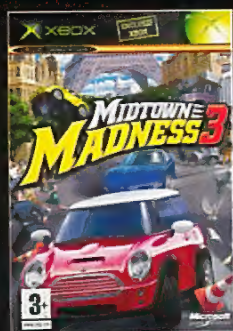
» La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.



Souvenirs de Paris



XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE



Visitez Paris by Midtown Madness 3*

A Donf. Choisissez un des 30 bolides et mettez les gaz dans Paris ou Washington pour être le plus rapide. Avec Midtown Madness 3, vous n'avez qu'une priorité : finir premier. Alors foncez dans le tas. Et testez votre pilotage dans des courses en ligne effrénées avec Xbox live.

*Visitez Paris avec Midtown madness 3





NUMERO 17

JUILLET 2003

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

XPRESS E3

Le salon mondial du jeu vidéo
comme si vous y étiez !

Amped 2	45
Call of Cthulhu	20
Colin McRae 4	20
Conflict Desert Storm II	36
Conker : Live and Uncut	40
Counter-Strike	45
Crimson Skies	44
Dead or Alive Online	44
Deus Ex : Invisible War	18
Fable	28
Half-Life 2	24
Halo 2	17
Harry Potter :	
La Coupe du Monde de Quidditch	31
Kameo : Elements of Power	41
Legacy of Kain : Defiance	22
Mace Griffin Bounty Hunter	35
Medal of Honor : Soleil Levant	29
Men of Valor : The Vietnam War	31
Ninja Gaiden	25
Prince of Persia :	
The Sands of Time	26
Sega GT Online	43
Star Wars - Jedi Knight : Jedi Academy	30
Star Wars : KOTOR	30
Starcraft Ghost	18
Steel Battalion : Line of Contact	44
Sudeki	20
Tony Hawk Underground	22
Top Spin	45
Unreal II : The Awakening	34

X FILES

Des dossiers complets sur un jeu, un thème,
un développeur ou un genre particulier.

Brute Force	52
-------------	----

XPERTISE

Toutes les sorties testées
en toute impartialité.

F1 Career Challenge	72
Paris Dakar 2	80
Red Faction 2	74
Return to Castle Wolfenstein	62
Speed Kings	76
Star Wars : Clone Wars	78
The Hulk	68
Wakeboarding Unleashed	
Featuring Shaun Murray	70

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet des jeux testés
dans les numéros précédents.

PROJEXION PRIVEE

Profitez de l'actualité des sorties DVD.

	86
--	----

XPRIMEZ-VOUS

Dites-nous tout dans
cette rubrique courrier.

	90
--	----

RAYON X

Codes, soluces et aides de jeux.
Return to Castle Wolfenstein

Les codes	96
	102

LE DVD JOUABLE

Tout ce qui vous attend
sur notre petite galette argentée.

	104
--	-----



Le magazine officiel xbox

www.xboxmag.fr

TEST + SOLUCE COMPLETE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Le grand classique
du jeu d'action
débarque sur Xbox !



BRUTE FORCE

Six pages enragées sur le nouveau
titre choc de Microsoft !

OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF



JUILLET 2003
NUMERO 17



EXCLUSIF
XBOX



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Un Doom-like sans pitié décortiqué dans les tests mais aussi
dans les soluces.

>> 62 et 96

EXCLUSIF
XBOX**BRUTE FORCE**

On le présentait très bon, finalement on était encore loin du compte ! Les derniers détails sur le jeu phare de cet été. >> 52

**DVD 17**

4 DEMOS JOUABLES

- >> KUNG FU CHAOS >> FUTURAMA
- >> JURASSIC PARK >> INDIANA JONES

EXCLUSIF
XBOX**FULL SPECTRUM WARRIOR**

Une perle inattendue qui a laissé tout le monde sans voix, nous compris ! >> 16

**PRINCE OF PERSIA : THE SANDS OF TIME**

Aussi impressionnant visuellement qu'il est agréable à prendre en mains, voilà le retour éclatant de l'action romanesque. >> 26

**HALF-LIFE 2**

Un moteur physique incroyable, une variété de jeu bluffante, la relève est enfin là et s'annonce monstrueuse... >> 24

**LE XSN**

Le Xbox Live se met en quatre pour les sportifs de tous horizons. >> 42

1 FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

LES PLUS

Téléphones compatibles:

Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium...
Détails : www.persomobiles.fr



2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques : vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.

Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 Ericsson T200 T202 T210 P900 P910 LG 7000 7200 Motorola C200 C230 C250 T220 Nokia 2510 2510i 3510 3510i 5100 5110i 5200 5210 5210i 5220 5220i 5230 5230i 5240 5240i 5250 5250i 5260 5260i 5270 5270i 5280 5280i 5290 5290i 5300 5300i 5310 5310i 5320 5320i 5330 5330i 5340 5340i 5350 5350i 5360 5360i 5370 5370i 5380 5380i 5390 5390i 5400 5400i 5410 5410i 5420 5420i 5430 5430i 5440 5440i 5450 5450i 5460 5460i 5470 5470i 5480 5480i 5490 5490i 5500 5500i 5510 5510i 5520 5520i 5530 5530i 5540 5540i 5550 5550i 5560 5560i 5570 5570i 5580 5580i 5590 5590i 5600 5600i 5610 5610i 5620 5620i 5630 5630i 5640 5640i 5650 5650i 5660 5660i 5670 5670i 5680 5680i 5690 5690i 5700 5700i 5710 5710i 5720 5720i 5730 5730i 5740 5740i 5750 5750i 5760 5760i 5770 5770i 5780 5780i 5790 5790i 5800 5800i 5810 5810i 5820 5820i 5830 5830i 5840 5840i 5850 5850i 5860 5860i 5870 5870i 5880 5880i 5890 5890i 5900 5900i 5910 5910i 5920 5920i 5930 5930i 5940 5940i 5950 5950i 5960 5960i 5970 5970i 5980 5980i 5990 5990i 6000 6000i 6010 6010i 6020 6020i 6030 6030i 6040 6040i 6050 6050i 6060 6060i 6070 6070i 6080 6080i 6090 6090i 6100 6100i 6110 6110i 6120 6120i 6130 6130i 6140 6140i 6150 6150i 6160 6160i 6170 6170i 6180 6180i 6190 6190i 6200 6200i 6210 6210i 6220 6220i 6230 6230i 6240 6240i 6250 6250i 6260 6260i 6270 6270i 6280 6280i 6290 6290i 6300 6300i 6310 6310i 6320 6320i 6330 6330i 6340 6340i 6350 6350i 6360 6360i 6370 6370i 6380 6380i 6390 6390i 6400 6400i 6410 6410i 6420 6420i 6430 6430i 6440 6440i 6450 6450i 6460 6460i 6470 6470i 6480 6480i 6490 6490i 6500 6500i 6510 6510i 6520 6520i 6530 6530i 6540 6540i 6550 6550i 6560 6560i 6570 6570i 6580 6580i 6590 6590i 6600 6600i 6610 6610i 6620 6620i 6630 6630i 6640 6640i 6650 6650i 6660 6660i 6670 6670i 6680 6680i 6690 6690i 6700 6700i 6710 6710i 6720 6720i 6730 6730i 6740 6740i 6750 6750i 6760 6760i 6770 6770i 6780 6780i 6790 6790i 6800 6800i 6810 6810i 6820 6820i 6830 6830i 6840 6840i 6850 6850i 6860 6860i 6870 6870i 6880 6880i 6890 6890i 6900 6900i 6910 6910i 6920 6920i 6930 6930i 6940 6940i 6950 6950i 6960 6960i 6970 6970i 6980 6980i 6990 6990i 7000 7000i 7010 7010i 7020 7020i 7030 7030i 7040 7040i 7050 7050i 7060 7060i 7070 7070i 7080 7080i 7090 7090i 7100 7100i 7110 7110i 7120 7120i 7130 7130i 7140 7140i 7150 7150i 7160 7160i 7170 7170i 7180 7180i 7190 7190i 7200 7200i 7210 7210i 7220 7220i 7230 7230i 7240 7240i 7250 7250i 7260 7260i 7270 7270i 7280 7280i 7290 7290i 7300 7300i 7310 7310i 7320 7320i 7330 7330i 7340 7340i 7350 7350i 7360 7360i 7370 7370i 7380 7380i 7390 7390i 7400 7400i 7410 7410i 7420 7420i 7430 7430i 7440 7440i 7450 7450i 7460 7460i 7470 7470i 7480 7480i 7490 7490i 7500 7500i 7510 7510i 7520 7520i 7530 7530i 7540 7540i 7550 7550i 7560 7560i 7570 7570i 7580 7580i 7590 7590i 7600 7600i 7610 7610i 7620 7620i 7630 7630i 7640 7640i 7650 7650i 7660 7660i 7670 7670i 7680 7680i 7690 7690i 7700 7700i 7710 7710i 7720 7720i 7730 7730i 7740 7740i 7750 7750i 7760 7760i 7770 7770i 7780 7780i 7790 7790i 7800 7800i 7810 7810i 7820 7820i 7830 7830i 7840 7840i 7850 7850i 7860 7860i 7870 7870i 7880 7880i 7890 7890i 7900 7900i 7910 7910i 7920 7920i 7930 7930i 7940 7940i 7950 7950i 7960 7960i 7970 7970i 7980 7980i 7990 7990i 8000 8000i 8010 8010i 8020 8020i 8030 8030i 8040 8040i 8050 8050i 8060 8060i 8070 8070i 8080 8080i 8090 8090i 8100 8100i 8110 8110i 8120 8120i 8130 8130i 8140 8140i 8150 8150i 8160 8160i 8170 8170i 8180 8180i 8190 8190i 8200 8200i 8210 8210i 8220 8220i 8230 8230i 8240 8240i 8250 8250i 8260 8260i 8270 8270i 8280 8280i 8290 8290i 8300 8300i 8310 8310i 8320 8320i 8330 8330i 8340 8340i 8350 8350i 8360 8360i 8370 8370i 8380 8380i 8390 8390i 8400 8400i 8410 8410i 8420 8420i 8430 8430i 8440 8440i 8450 8450i 8460 8460i 8470 8470i 8480 8480i 8490 8490i 8500 8500i 8510 8510i 8520 8520i 8530 8530i 8540 8540i 8550 8550i 8560 8560i 8570 8570i 8580 8580i 8590 8590i 8600 8600i 8610 8610i 8620 8620i 8630 8630i 8640 8640i 8650 8650i 8660 8660i 8670 8670i 8680 8680i 8690 8690i 8700 8700i 8710 8710i 8720 8720i 8730 8730i 8740 8740i 8750 8750i 8760 8760i 8770 8770i 8780 8780i 8790 8790i 8800 8800i 8810 8810i 8820 8820i 8830 8830i 8840 8840i 8850 8850i 8860 8860i 8870 8870i 8880 8880i 8890 8890i 8900 8900i 8910 8910i 8920 8920i 8930 8930i 8940 8940i 8950 8950i 8960 8960i 8970 8970i 8980 8980i 8990 8990i 9000 9000i 9010 9010i 9020 9020i 9030 9030i 9040 9040i 9050 9050i 9060 9060i 9070 9070i 9080 9080i 9090 9090i 9100 9100i 9110 9110i 9120 9120i 9130 9130i 9140 9140i 9150 9150i 9160 9160i 9170 9170i 9180 9180i 9190 9190i 9200 9200i 9210 9210i 9220 9220i 9230 9230i 9240 9240i 9250 9250i 9260 9260i 9270 9270i 9280 9280i 9290 9290i 9300 9300i 9310 9310i 9320 9320i 9330 9330i 9340 9340i 9350 9350i 9360 9360i 9370 9370i 9380 9380i 9390 9390i 9400 9400i 9410 9410i 9420 9420i 9430 9430i 9440 9440i 9450 9450i 9460 9460i 9470 9470i 9480 9480i 9490 9490i 9500 9500i 9510 9510i 9520 9520i 9530 9530i 9540 9540i 9550 9550i 9560 9560i 9570 9570i 9580 9580i 9590 9590i 9600 9600i 9610 9610i 9620 9620i 9630 9630i 9640 9640i 9650 9650i 9660 9660i 9670 9670i 9680 9680i 9690 9690i 9700 9700i 9710 9710i 9720 9720i 9730 9730i 9740 9740i 9750 9750i 9760 9760i 9770 9770i 9780 9780i 9790 9790i 9800 9800i 9810 9810i 9820 9820i 9830 9830i 9840 9840i 9850 9850i 9860 9860i 9870 9870i 9880 9880i 9890 9890i 9900 9900i 9910 9910i 9920 9920i 9930 9930i 9940 9940i 9950 9950i 9960 9960i 9970 9970i 9980 9980i 9990 9990i 10000 10000i 10010 10010i 10020 10020i 10030 10030i 10040 10040i 10050 10050i 10060 10060i 10070 10070i 10080 10080i 10090 10090i 10100 10100i 10110 10110i 10120 10120i 10130 10130i 10140 10140i 10150 10150i 10160 10160i 10170 10170i 10180 10180i 10190 10190i 10200 10200i 10210 10210i 10220 10220i 10230 10230i 10240 10240i 10250 10250i 10260 10260i 10270 10270i 10280 10280i 10290 10290i 10300 10300i 10310 10310i 10320 10320i 10330 10330i 10340 10340i 10350 10350i 10360 10360i 10370 10370i 10380 10380i 10390 10390i 10400 10400i 10410 10410i 10420 10420i 10430 10430i 10440 10440i 10450 10450i 10460 10460i 10470 10470i 10480 10480i 10490 10490i 10500 10500i 10510 10510i 10520 10520i 10530 10530i 10540 10540i 10550 10550i 10560 10560i 10570 10570i 10580 10580i 10590 10590i 10600 10600i 10610 10610i 10620 10620i 10630 10630i 10640 10640i 10650 10650i 10660 10660i 10670 10670i 10680 10680i 10690 10690i 10700 10700i 10710 10710i 10720 10720i 10730 10730i 10740 10740i 10750 10750i 10760 10760i 10770 10770i 10780 10780i 10790 10790i 10800 10800i 10810 10810i 10820 10820i 10830 10830i 10840 10840i 10850 10850i 10860 10860i 10870 10870i 10880 10880i 10890 10890i 10900 10900i 10910 10910i 10920 10920i 10930 10930i 10940 10940i 10950 10950i 10960 10960i 10970 10970i 10980 10980i 10990 10990i 11000 11000i 11010 11010i 11020 11020i 11030 11030i 11040 11040i 11050 11050i 11060 11060i 11070 11070i 11080 11080i 11090 11090i 11100 11100i 11110 11110i 11120 11120i 11130 11130i 11140 11140i 11150 11150i 11160 11160i 11170 11170i 11180 11180i 11190 11190i 11200 11200i 11210 11210i 11220 11220i 11230 11230i 11240 11240i 11250 11250i 11260 11260i 11270 11270i 11280 11280i 11290 11290i 11300 11300i 11310 11310i 11320 11320i 11330 11330i 11340 11340i 11350 11350i 11360 11360i 11370 11370i 11380 11380i 11390 11390i 11400 11400i 11410 11410i 11420 11420i 11430 11430i 11440 11440i 11450 11450i 11460 11460i 11470 11470i 11480 11480i 11490 11490i 11500 11500i 11510 11510i 11520 11520i 11530 11530i 11540 11540i 11550 11550i 11560 11560i 11570 11570i 11580 11580i 11590 11590i 11600 11600i 11610 11610i 11620 11620i 11630 11630i 11640 11640i 11650 11650i 11660 11660i 11670 11670i 11680 11680i 11690 11690i 11700 11700i 11710 11710i 11720 11720i 11730 11730i 11740 11740i 11750 11750i 11760 11760i 11770 11770i 11780 11780i 11790 11790i 11800 11800i 11810 11810i 11820 11820i 11830 11830i 11840 11840i 11850 11850i 11860 11860i 11870 11870i 11880 11880i 11890 11890i 11900 11900i 11910 11910i 11920 11920i 11930 11930i 11940 11940i 11950 11950i 11960 11960i 11970 11970i 11980 11980i 11990 11990i 12000 12000i 12010 12010i 12020 12020i 12030 12030i 12040 12040i 12050 12050i 12060 12060i 12070 12070i 12080 12080i 12090 12090i 12100 12100i 12110 12110i 12120 12120i 12130 12130i 12140 12140i 12150 12150i 12160 12160i 12170 12170i 12180 12180i 12190 12190i 12200 12200i 12210 12210i 12220 12220i 12230 12230i 12240 12240i 12250 12250i 12260 12260i 12270 12270i 12280 12280i 12290 12290i 12300 12300i 12310 12310i 12320 12320i 12330 12330i 12340 12340i 12350 12350i 12360 12360i 12370 12370i 12380 12380i 12390 12390i 12400 12400i 12410 12410i 12420 12420i 12430 12430i 12440 12440i 12450 12450i 12460 12460i 12470 12470i 12480 12480i 12490 12490i 12500 12500i 12510 12510i 12520 12520i 12530 12530i 12540 12540i 12550 12550i 12560 12560i 12570 12570i 12580 12580i 12590 12590i 12600 12600i 12610 12610i 12620 12620i 12630 12630i 12640 12640i 12650 12650i 12660 12660i 12670 12670i 12680 12680i 12690 12690i 12700 12700i 12710 12710i 12720 12720i 12730 12730i 12740 12740i 12750 12750i 12760 12760i 12770 12770i 12780 12780i 12790 12790i 12800 12800i 12810 12810i 12820 12820i 12830 12830i 12840 12840i 12850 12850i 12860 12860i 12870 12870i 12880 12880i 12890 12890i 12900 12900i 12910 12910i 12920 12920i 12930 12930i 12940 12940i 12950 12950i 12960 12960i 12970 12970i 12980 12980i 12990 12990i 13000 13000i 13010 13010i 13020 13020i 13030 13030i 13040 13040i 13050 13050i 13060 13060i 13070 13070i 13080 13080i 13090 13090i 13100 13100i 13110 13110i 13120 13120i 13130 13130i 13140 13140i 13150 13150i 13160 13160i 13170 13170i 13180 13180i 13190 13190i 13200 13200i 13210 13210i 13220 13220i 13230 13230i 13240 13240i 13250 13250i 13260 13260i 13270 13270i 13280 13280i 13290 13290i 13300 13300i 13310 13310i 13320 13320i 13330 13330i 13340 13340i 13350 13350i 13360 13360i 13370 13370i 13380 13380i 13390 13390i 13400 13400i 13410 13410i 13420 13420i 13430 13430i 13440 13440i 13450 13450i 13460 13460i 13470 13470i 13480 13480i 13490 13490i 13500 13500i 13510 13510i 13520 13520i 13530 13530i 13540 13540i 13550 13550i 13560 13560i 13570 13570i 13580 13580i 13590 13590i 13600 13600i 13610 13610i 13620 13620i 13630 13630i 13640 13640i 13650 13650i 13660 13660i 13670 13670i 13680 13680i 13690 13690i 13700 13700i 13710 13710i 13720 13720i 13730 13730i 13740 13740i 13750 13750i 13760 13760i 13770 13770i 13780 13780i 13790 13790i 13800 13800i 13810 13810i 13820 13820i 13830 13830i 13840 13840i 13850 13850i 13860 13860i 13870 13870i 13880 13880i 13890 13890i 13900 13900i 13910 13910i 13920 13920i 13930 13930i 13940 13940i 13950 13950i 13960 13960i 13970 13970i 13980 13980i 13990 13990i 14000 14000i 14010 14010i 14020 14020i 14030 14030i 14040 14040i 14050 14050i 14060 14060i 14070 14070i 14080 14080i 14090 14090i 14100 14100i 14110 14110i 14120 14120i 14130 14130i 14140 14140i 14150 14150i 14160 14160i 14170 14170i 14180 14180i 14190 14190i 14200 14200i 14210 14210i 14220 14220i 14230 14230i 14240 14240i 14250 14250i 14260 14260i 14270 14270i 14280 14280i 14290 14290i 14300 14300i 14310 14310i 14320 14320i 14330 14330i 14340 14340i 14350 14350i 14360 14360i 14370 14370i 14380 14380i 14390 14390i 14400 14400i 14410 14410i 14420 14420i 14430 14430i 14440 14440i 14450 14450i 14460 14460i 14470 14470i 14480 14480i 14490 14490i 14500 14500i 14510 14510i 14520 14520i 14530 14530i 14540 14540i 14550 14550i 14560 14560i 14570 14570i 14580 14580i 14590 14590i 14600 14600i 14610 14610i 14620 14620i 14630 14630i 14640 14640i 14650 14650i 14660 14660i 14670 14670i 14680 14680i 14690 14690i 14700 14700i 14710 14710i 14720 14720i 14730 14730i 14740 14740i 14750 14750i 14760 14760i 14770 14770i 14780 14780i 14790 14790i 14800 14800i 14810 14810i 14820 14820i 14830 14830i 14840 14840i 14850 14850i 14860 14860i 14870 14870i 14880 14880i 14890 14890i 14900 14900i 14910 14910i 14920 14920i 14930 14930i 14940 14940i 14950 14950i 14960 14960i 14970 14970i 14980 14980i 14990 14990i 15000 15000i 15010 15010i 15020 15020i 15030



1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 705 707

0901 901 999 www.persomobiles.fr 3617 PERSONMOBILES

4 COULEUR
Toutes les images:
www.persomobiles.fr

Nouveau: Appelez le 0899 705 707 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.

Compatibilité:
Alcatel 531 LG 7000 7020 Motorola C33x
C350 T720 Nokia 3510 3650 S100 6100 7798 8130
6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 8910i Panasonic G067 G087
Sagem myX-S myX-6 Samsung S100 V200 S300 T400 Siemens S55
Ericsson T68 T300 T302 T310 P800 P802 Toshiba T5211 Trium M320



5 SPÉCIAL ALCATEL

Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix!



DANCE / ELECTRO (suite)	RAÏ (suite)	SÉRIES TV (suite)	FILMS (suite)
Me passer de toi 54209	Sidi Hibi 56725	L'île aux enfants 56602	Pretty woman 56021
Mundian to bach ke 54060	Viens Habiibi 54216	Pulp Fiction-Misirlou 56611	Rambo 54365
Not gonna get us 55332	Wahrane wahrane 55374	La croisière s'amuse 56893	Rencontres du troisième type 55337
Papa m'aime pas 54188	Ya rayah 55334	La petite maison dans la prairie 56815	Resident evil-Le film 56525
Pop Corn 56094	Yaam wara yaam 55433	Le prince de Shanghai 56846	Retour vers le futur 55000
Ray of light 54298	20 Rail 1562	Le prisonnier 56739	Robocop 54301
Samba Rio de Janeiro 55922	DESSINS ANIMÉS	Rocky 56718	Scarface 56037
Satisfaction 54114	Akira 55233	Le Saint 56719	Ses inventions-Bittersweet symphony 55494
Shined on me 55904	Albator 56719	Les brigades du tigre 54322	Sister act 55001
So much love to give 54434	Barbapapa 56822	Les chevaliers du ciel 56832	Star Wars 56679
Supa dupa fly 55876	Belle et Sébastien 55934	Les feux de l'amour 56816	Talons Aiguilles Piensa in m 55488
Sweet dreams 55089	Bibi phoque 56942	Les mystères de l'ouest 56730	Taxi 3 55492
The beat goes on 54035	Bug's Bunny 55960	Les têtes brûlées 56821	Terminator 2 56755
The magic key 54423	Calimero 56610	Mac Gyver 56361	The full monty 56888
Triptico 54175	Candy 56717	Mannix 56375	Titanic 56742
Tu es foutu 55731	Cat's eyes 55129	Mission Impossible 56361	Top Gun 56890
Whenver, Wherever 56036	Cobra 56378	Muppet Show 56344	Triple X-Feuer frei 54254
* 210 Dance! 1559	Cowboy bebop 54440	Perry Mason 56837	* 200 Films! 1553
DISCO	Daria 54343	Police Academy 54354	PUBLICITÉS
And the beat goes on 56568	Dragon Ball GT 56789	Pour l'amour du risque 54357	Ajax-Carmen 55793
Born to be alive 56203	Dragon Ball Z 55231	Sept à la maison 56813	Banque Populaire-Free 56107
Celebration 55694	Evangelion 56989	Sex and the City 56091	Coca Cola-Chihuahua 54121
Daddy cool 56573	Futurama 56454	Shaft 54552	Dim 56604
Dancing queen 56573	Ghost in the shell 54242	Sinbad le marin 54338	Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Don't stop 'til you get enough 56574	Gondam wing 55771	Six feet under 54358	Evan 2003-We will rock you 56523
Funkytown 56200	Hellding 54345	Smallville 56651	Hollywood Cheving guns 56655
Get down saturday night 55771	Il était une fois l'espace 54345	Stargate SG-1 56551	Levi's 1991-The Joker 55010
I will survive 56631	Il était une fois l'homme 54346	Stargate SG-1 56551	Levi's 2001 Before you leave 56620
In the name 54477	Il était une fois les explorateurs 56979	Syndex fox, l'aventurière 56304	Levi's 2003-Sarabande suite n° 9 56000
Just an illusion 56018	Jeannie et Serge 56295	Teletubbies 54360	Levi's 2003-Payback time 54333
More than a woman 54477	L'âge de glace 56733	Thierry la Fronde 56728	Nescafé-Colegiala 56703
Reggae nights 55705	L'étrange Noël de Mr Jack 56733	Un gars, une fille 56883	Nescafé-Open up 56810
Ring my bell 56204	La bande à Picou 54348	Un noukou d'enfer 56883	Peugeot 205-Husan 55256
River of Babylon 55635	La panthère rose 56629	Urgences 56683	Produits laitiers 55258
Stayin' Alive 56199	Le château dans le ciel 55458	Wonder woman 54361	Royal Canin-Le Professionnel 56039
Y.M.C.A. 56017	Le lion 56261	X-Files * 140 Séries! 1551	Schneppes-Essa Moca La Diferente 56022
* 40 Disco! 1580	Le voyage de Chihiro 56191	FILMS	* 50 Publicités! 1557
ROCK N ROLL	Les animaniacs 56983	1413 Christophe Colomb 56090	CHANSONS PAILLARDÉS
Jailhouse rock 54311	Les chevaliers du Zodiaque 54349	8 mile-Loose yourself 55215	Bali Balo 56102
Johnny be good 55163	Les Digimons 54349	Amélie Poulin 56432	Félicie aussi 54256
Rock around the clock 55163	Les maîtres de l'univers 54350	American pie 2 56492	J'ai la queue qui colle 56112
Rhythm of the rain 55506	Les mondes engloutis 56987	Apocalypse now 56489	La digue de cul 56104
Sugar sugar 55506	Les mystères cités d'or 56987	Arizona Dream 56794	La petite huguette 56105
* 40 Rock'n roll! 1581	Les Schtroumpfs 56986	Arête-moi si tu peux 54080	Les filles de camaret 56106
SOUL	Les Simpsons 56615	Austin Powers 56751	Viens boire un petit coup à la maison 56309
I feel good 56408	Looney Tunes 56943	Beetlejuice 55967	* 10 Chansons paillardés! 1573
* 10 Soul! 1588	Maya l'abeille 55235	Blues Brothers 56756	DIVERS
Africa unite 55605	Nicky Larson 56714	Braveheart 55968	Hava naquela 56132
Angel 54377	Olive et Tom 54381	Brazil 56653	Joyeux Anniversaire 56653
Boombastic 56333	Pocalomias-L'air du vent 54381	Bunga Vista Social Club Chan Chan 56186	La danse des canards 56119
Buffalo Soldier 56333	Power rangers 54213	Bulldog 55969	Marche funèbre 55493
Don't worry, be happy 55693	Princesse Mononoké 55072	Conan le barbare 55971	Pin Pom (Pompiers) 56647
Get up stand up 56135	Princesse Sarah 56985	Daredevil 54364	Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
I shot the sheriff 56134	Rémi sans famille 55961	Desperado 56260	* 10 Divers/Jingle! 1566
Jammin' 56759	Sakura 56515	Final fantasy-Le film 56503	CLASSIQUE
L'hymne de nos campagnes 56360	Scoubidou 56452	Flash dance 56024	3 gymnopodies 56991
Mangez moi 56175	Shrek 56705	Ghost 54095	Sème Symphonie 56879
No woman no cry 56758	Southern Park 56705	Ghost dog 56796	Bolero 55176
Now that we found Love 54238	Téléchat 54450	Ghostbusters-505 fantômes 56263	Carmina burana 55723
One love 56335	Tintin 54439	Gladiator-We are free 54126	La flûte enchantée 55795
Pas de problèmes 55128	Titeuf 55297	Grease 56754	La lettre à élise 56881
Plantation 56332	Tom et Jerry 54429	Halloween 55963	La marche turque 55833
Red Red Wine 56136	Tom Sawyer 55963	Harry Potter à l'école des sorciers 56875	La moldau 55181
Redemption song 54233	Ulysse 31 54362	Il était une fois dans l'ouest 56658	Les quatre saisons-Le printemps 55348
Reggae party 54240	Yu-Gi-Oh! 54362	Il était une fois en Amérique 56249	* 30 Classique! 1558
Trop peu de temps 56772	* 80 Dessins animés! 1556	SÉRIES TV / RADIO	JAZZ
Try jah love 54241	21 Jump Street 54340	James Bond 56639	Falling in love again 54422
Y'en a marre 56988	30 millions d'amis 56914	Jeux interdits 56792	Feeling good 54447
* 40 Reggae! 1563	7 jours pour agir 54336	Jurassic park 56507	I put a spell on you 54421
SKA	Agence tous risques 56826	L'arnaque 56269	In the mood 54213
One step beyond 56546	Alf 54437	L'exordiste 56990	My baby just cares for me 54448
* 10 Ska! 1592	Al son de los cueros 54367	La bruze-99 Luftballons 54139	Sinnerman 54449
LATIN	Ave Maria Lola 54368	La bruze 56653	Take five 54400
Al son de los cueros 54367	Commandante Che Guevara 55335	La bruze 56653	The girl from Ipanema 56910
Ave Maria Lola 54368	Copacabana 55657	La cité de la peur La cariosa 56395	* 30 Jazz! 1560
Commandante Che Guevara 55335	El condor pasa 56399	Amour, gloire et beauté 56836	COMPTINES / ENFANTS
Copacabana 55657	Hay que empujar otra vez 54363	Angoul 56851	À la pêche aux moules 55856
El condor pasa 56399	La bamba 56588	Arabesque 54341	Bouba 55278
Hay que empujar otra vez 54363	La cucaracha 56007	Arnold et Willy 56844	Émilie Jolie 55675
La bamba 56588	Quiero salsa 54366	Benny Hill 56820	* 20 Comptines! 1595
La cucaracha 56007	Quizas, quizas, quizas 54157	Butty contre les vampires 56616	HYMNES
Quiero salsa 54366	Salva 54369	Le fil de Beverly Hills 56076	Hymne Algérie 56668
Quizas, quizas, quizas 54157	Volver a verte 54371	Le gendarme de St Tropez 55806	Hymne Allemagne 56664
Salva 54369	Yo soy 54371	Le grand bluff avec une chausure loup 56038	Hymne Brésil 56067
Volver a verte 54371	* 20 Latin! 1579	Le livre de la jungle 54252	Hymne Corée du sud 56066
Yo soy 54371	ZOUK	Le petit 56072	Hymne États Unis 56666
* 20 Latin! 1579	Ter gau 56485	Le père Noël est une ordure 55296	Hymne France 56660
ZOUK	Alice, ça glisse 55608	Le point de la rivière Kwai 56005	Hymne Israël-Hatikva 56670
Ter gau 56485	Attentat 55756	Le Professionnel 56039	Hymne Italie 56663
Alice, ça glisse 55608	Ba moïn en ti bo 56954	Le Seigneur des anneaux: Les deux tours 55065	Hymne Maroc 56667
Attentat 55756	Fruit de la passion-Vay's franky 55621	Les aventures de Rabbi Jacob 56272	Hymne Portugal 56720
Ba moïn en ti bo 56954	Kole sere 56955	Les bronzes (y a du soleil...) 56957	Hymne Royaume Uni 56661
Fruit de la passion-Vay's franky 55621	On verra 55755	Les bronzes font du ski 56948	Hymne Russe 55588
Kole sere 56955	Vas-y franky 56953	Les charlots de feu 56267	Hymne Tunisie 56669
On verra 55755	* 10 Zouk! 1565	Les desmoules de Rochefort 55155	L'internationale 56951
Vas-y franky 56953	RAÏ	Les dents de la mer 55382	Lasciate mi cantare 56892
* 10 Zouk! 1565	A la vava inouva 55318	Les tontons flingueurs 55794	Le chant des partisans 55428
RAÏ	Abdel Kader 55445	Love Story 54079	* 20 Hymnes! 1552
A la vava inouva 55318	Aïcha 56697	Matrix Reloaded 2 54435	HUMOUR
Abdel Kader 55445	Didi 56698	Matrix 56861	C'est toi que je t'aime 55579
Aïcha 56697	La tourista 54169	Men in Black 56818	Chico's in love again 55732
Didi 56698	Le raï c'est chic 54215	Men in Black 2 56237	Isabelle a les yeux bleus 55574
La tourista 54169	Madan 54494	Midnight Express 56002	Its kyz mai laife 55527
Le raï c'est chic 54215	Main dans la main 55941	Mission Cléopâtre 56048	Le cochon dans le maïs 5602
Madan 54494	Menfi 55432	Mon nom est personne 56253	Stach stach 56064
Main dans la main 55941	Me ne jugez pas 55389	Out of Africa 55807	* 10 Humour! 1598
Menfi 55432			
Me ne jugez pas 55389			



XPRESS E3



↑ Evidemment, le foot US est toujours aussi apprécié des joueurs américains.



↑ La Xbox était prête à livrer bataille et comptait bien le faire savoir !



↑ Ça se bousculait autour de l'énorme stand dédié à la Xbox. Il faut dire que les nouveautés présentées étaient nombreuses et de qualité.



↑ Full Spectrum Warrior, une des plus grosses surprises de cette édition 2003 de L'E3 !

C'EST LA GUERRE !

Débarquement en force sur le plus grand salon de jeu vidéo du monde



Guerre des consoles, guerre des prix, guerre marketing, guerre du jeu en ligne, guerre entre les éditeurs, guerre des licences, guerre des décibels et jeux de guerre... Cette édition 2003 de l'Electronic Entertainment Expo (E3) a sans conteste été placée sous la bannière (étoilée ?) de ce mot qui nous fait tant horreur. Paradoxalement, elle a été la plus faste pour le jeu vidéo depuis sa première édition. Jamais autant de titres n'ont été présentés et, comme tous les ans, la qualité moyenne des productions s'est accrue exponentiellement. Quelques bombes ont été officiellement lancées en exclusivité sur Xbox telles que

Half-Life 2, Halo 2 et Doom 3, les trois jeux de tir à la première personne les plus attendus des connaisseurs. Et quasiment toutes les catégories de jeux ont été surreprésentées. Sur les terrains de sports, on se bat aussi avec des éditeurs comme Microsoft, Electronic Arts et Sega qui se marchent toujours sur les pieds. Quant aux éditeurs qui ont décidé de boudier le Xbox Live, ils risquent d'être justement à leur tour boudés par le public d'ici quelques mois. Ils ne sont heureusement pas nombreux : pas moins de cent jeux estampillés Live sont planifiés avant la fin de l'année. Et ce n'est qu'un début... Parfois la réalité rejoint la fiction. Mais il arrive



↑ Le public était médusé par la démo en direct de Halo 2. Certains ont même dû verser une petite larme...

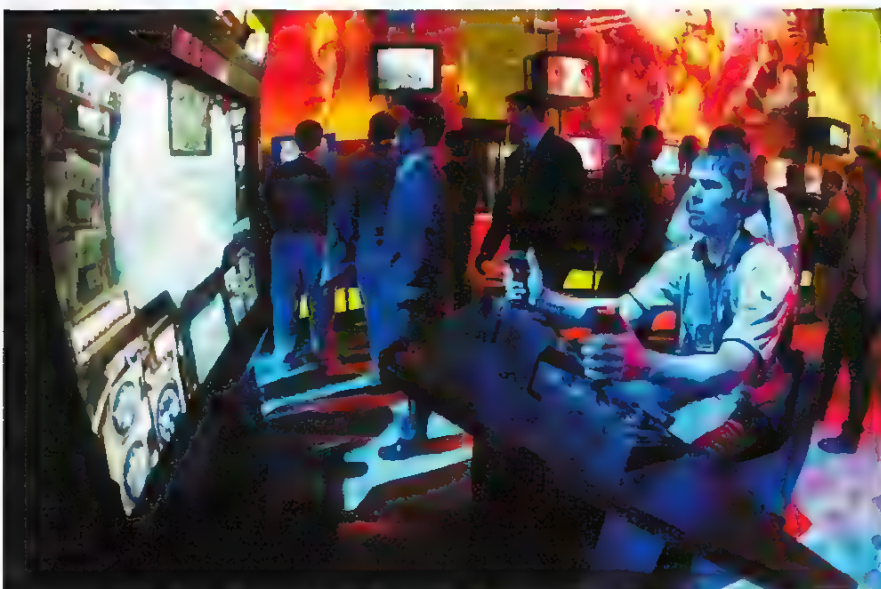


↑ Dans les caissons de démos du Xbox Live, l'immersion est totale !

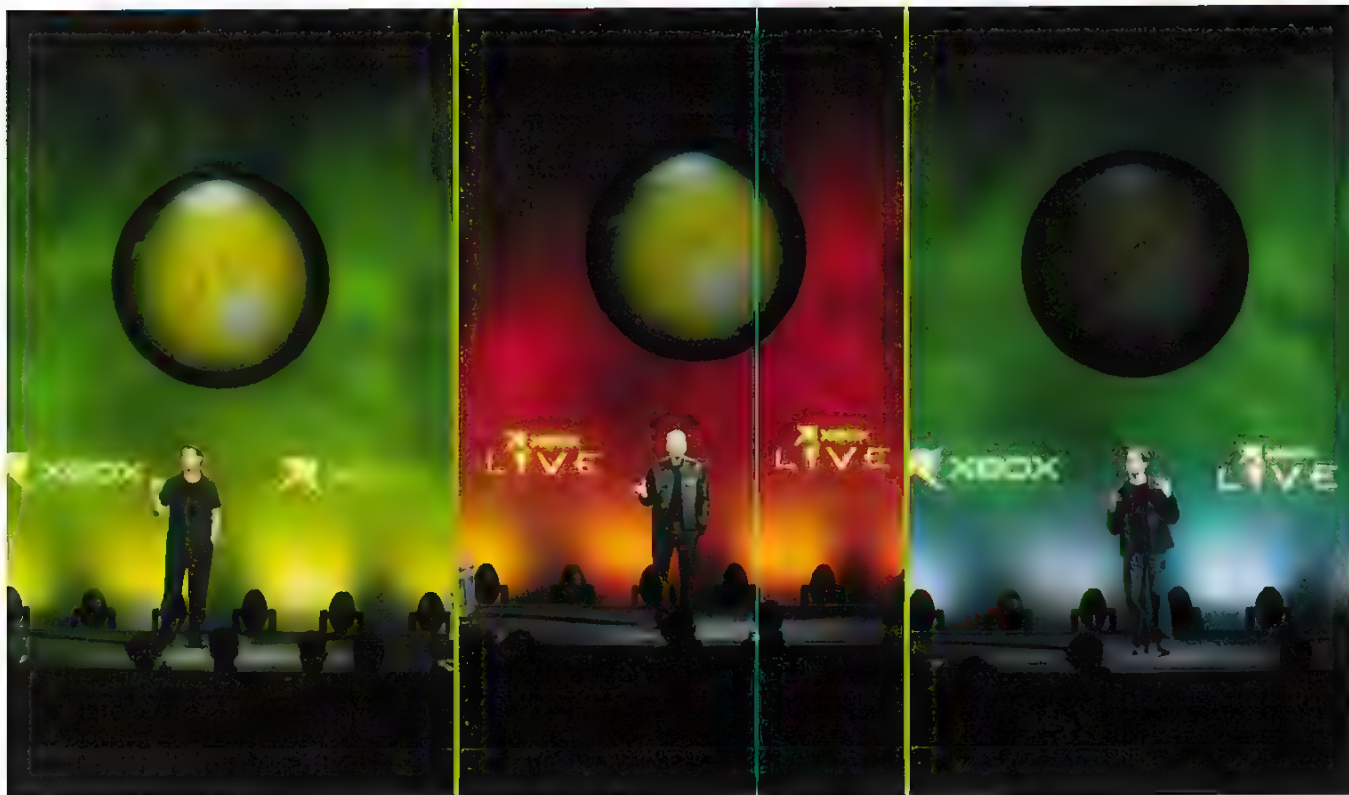


↑ Avec les événements récents en Irak, les développeurs de Conflict II doivent se frotter les mains...

que l'inverse se produise aussi. Plus que jamais, les événements conflictuels qui secouent le monde inspirent les développeurs. Du kaki, il y en avait un peu partout. Avec *Conflict Desert Storm II*, *Ghost Recon : Thunder Island*, *Shadow Ops*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Men of Valor* et surtout, l'incroyable *Full Spectrum Warrior*, un jeu pas forcément bon esprit « Fait par l'armée, pour l'armée ! ». Bref, ceux qui ont échappé au service militaire vont tout de même pouvoir jouer au bon petit soldat. Le pire c'est que ça marche. La plupart de ces jeux nous ont vraiment convaincu et devraient aussi vous convaincre tant par leurs qualités techniques que leur mise en scène. Tout ce que l'on espère, c'est que vous n'utiliserez pas le Music Mixer, le tout nouveau « complément multimédia » de la Xbox, pour chanter en karaoké des hymnes patriotiques après avoir vaincu tant d'ennemis virtuels...



↑ Encore un fan de robots géants scotché aux écrans radar de Steel Battalion Online.



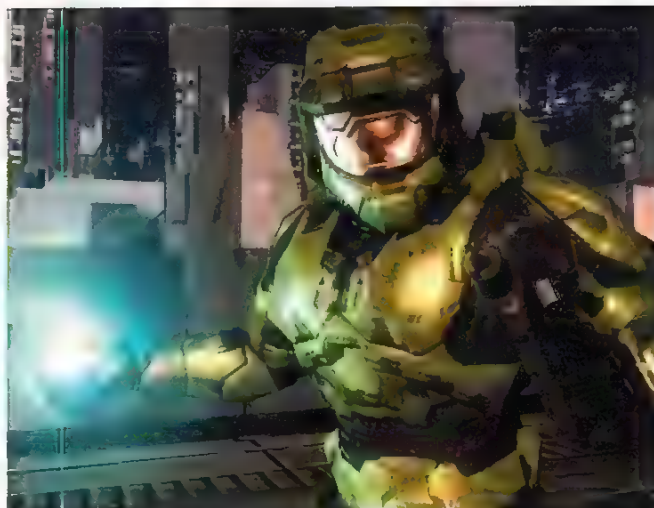
↑ Robbie Bach, Jay Allard et Ed Fries : les trois maîtres de cérémonie.

LIVE A LOS ANGELX

Microsoft joue les play-off et fait rentrer ses all-stars dans son match contre le reste du monde.

Forcément, quand on dispute un match à domicile, on est sacrément plus motivé pour gagner ! Microsoft se l'est joué sobre mais efficace pour sa conférence pré-E3, deux jours avant l'ouverture du salon. Sur le parking d'un local situé à deux pas de Shaq (ou de Kobe, selon les goûts) du Staple Center, la presse internationale se masse, papote, picole des soft drinks et raconte ses anecdotes de voyage. Dans la meute, on remarque quelques développeurs célèbres, notamment un pack de stars de Capcom qui flânent, l'air de rien... L'attente est longue jusqu'à 19h30, alors on en profite pour se gaver de saloperies caloriques (bretzels, glaces, pop corn, hot dogs...) offertes par de charmantes demoiselles estampillées Xbox. En fond

sonore, un DJ mixe une techno de bon aloi, soutenu dans ses efforts par un light DJ qui tente d'hypnotiser la foule via un kaléidoscope d'images synchrones piloté par une Xbox. Les lumières s'affaiblissent, le son monte, le tempo augmente : c'est pas une rave, mais on s'efforce d'y ressembler ! Surprise, le DJ n'est pas une star des clubs londoniens mais Jay Allard, plus facilement reconnaissable une fois débarrassé de sa casquette et de son blouson dernier cri. Ed Fries le rejoint sur scène, lui balance quelques vannes mais le numéro de duetistes est rapidement interrompu par Robbie Bach, vice-président de la division jeu de Microsoft. Le message est clair, sans être arrogant pour autant : la Xbox va toujours mieux et le futur s'annonce grandiose ! La capacité multimédia de la



↑ La star de la soirée, c'est lui !

console sera le prochain fer de lance des campagnes de communication, notamment grâce au lancement de Xbox Music Mixer. Autre gros atout : le Live, qui bénéficiera d'un soutien massif. Soutien qui se traduira par le lancement du XSN, le Xbox Sports Network : tous les jeux de sport Microsoft seront compatibles avec ce réseau de ligues. En bons européens râleurs, on attend toujours un jeu de foot digne de ce nom parce que le baseball et le foot US ne sont pas au top de nos

priorités... Une autre annonce Live, la possibilité de consulter les classements sur le Net et de recevoir des défis sur MSN ou via SMS : ça va être dur de lâcher son pad ! Salle noire pour pupilles hagardes : Halo 2 est présenté pour la première fois en version jouable ! Cris de joie au moment où le technicien de Bungie se saisit du pad (le veinard...) et nous offre une dizaine de minutes anthologiques. Plus de détails dans quelques pages, du calme ! Mini-émeute



↑ Avouez que ça laisse rêver...



↑ Rare continue de surprendre avec *Grabbed by the Ghoulies*.

« Le message est clair, sans être arrogant (...) : la Xbox va toujours mieux et le futur s'annonce grandiose ! »

également lorsque une vidéo prometteuse de *Doom 3* crève l'écran, confirmant une fois de plus la puissance de la machine et le savoir-faire de Id Software. Encore un gros mouvement de foule lors de la diffusion d'une cinématique alléchante de *Star Wars Republic Commandos*, un FPS tactique où les héros seront les... Stormtroopers ! Étonnamment suivi de clameurs après la diffusion d'une vidéo de *True Fantasy Online*. Ensuite, c'est l'avalanche d'extraits vidéos d'une trentaine de jeux. Le public américain a parfois des réactions surprenantes, s'extasiant autant sur le retour des *Tortues Ninjas* que sur *Sponge Bob*, une espèce de Spontex hallucinée héros d'un cartoon qui... cartonne au pays du burger. A noter : l'explicable absence de *Beyond Good*

& Evil d'Ubi Soft. On bascule ensuite sur la présentation de jeux nippons avec *Breakdown* de Namco. Un titre qui semble efficace, bien que le héros se nomme Derrick... Puis direction la perfide Albion et les softs de Rare. *Canker* pointe enfin le bout de sa queue et un nouveau titre, *Grabbed by the Ghoulies*, est présenté pour la première fois. Jay Allard en remet ensuite une couche sur Xbox Music Mixer, insistant sur la fonction karaoké (mouais...) et sur le micro fourni avec le produit. En une petite heure, la conférence est plénière, laissant la foule sur le carreau, des images de *Halo 2* plein les yeux. Microsoft a su taper juste et fort : en moins de trois ans, la Xbox a réussi à passer du statut d'outsider à celui d'acteur principal. Et ce n'est que le début... La suite pour le X03 !



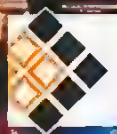
↑ *Sudeki* est un RPG très attendu.



↑ J. Allard se la joue Oakenfold avec un pad !



↑ Music Mixer offre un habillage rapide réussi.

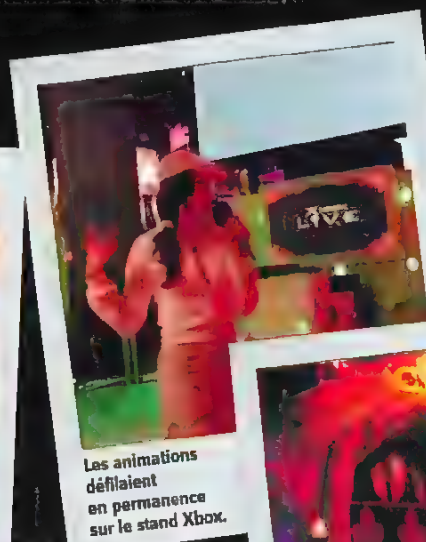


COMME SI VOUS Y ETIEZ !

On aurait vraiment voulu tous vous amener avec nous tant cette édition de l'E3 était exceptionnelle cette année. Mais dans notre valise, une fois les caleçons et les brosses à dents installés, nous n'avons réussi qu'à caser Reyda. Pour nous remercier et surtout essayer de vous faire partager un petit peu l'ambiance unique du salon, il vous a ramené quelques photos souvenir...



Chez Konami, c'est Bloody Roar et Tortues Ninja qu'on ressort des placards pour des versions Xbox...



Les animations défilaient en permanence sur le stand Xbox.



Eh oui ! A l'E3, on trouve beaucoup de jeux mais aussi beaucoup de choses bizarres. Et pas toujours de bon goût...



Hulk imposait sa force sur le stand Vivendi avec une reproduction grandeur nature.



Reyda, qui n'a plus d'amis en ce moment à la rédac, se console avec son nouveau copain Bob l'Eponge...



Défilé de maillots de bain chez Tecmo avec des modèles censés représenter les filles de DOA X... Parfois, le virtuel, ça a du bon...



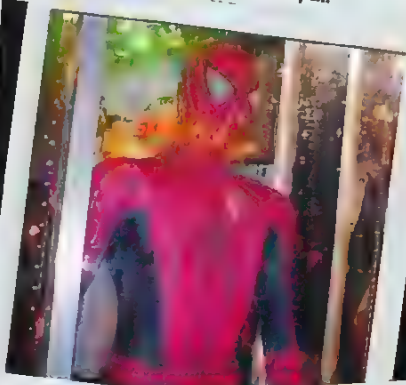
Une hôtesse du stand Kemco, fort jolie au demeurant. Je comprends mieux pourquoi Fred a autant traîné du côté de *Rogue Ops...*



Tomonobu Itagaki, avec une classe vestimentaire toujours si particulière, en pleine démo de *Ninja Gaiden*.



Pendant que d'autres bossent, Reyda se fait chouchouter par les hôtesse des stands. Encore un qui n'a pas fait le voyage pour rien !



De superbes figurines à l'image des terribles ennemis qui vous feront face dans le très prometteur *Four Horsemen of Apocalypse*.



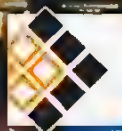
La présentation du nouveau *Medal of Honor* s'est faite dans une salle de projection à l'intérieur d'un décor de navire de guerre.



Les « princesses » de *Prince of Persia*, apparemment ravies du passage de Fred, votre Toulousain préféré !



Un petit coin aux couleurs de *Deus Ex : Invisible War*. Un des jeux que nous attendons le plus sur Xbox. Que de patience il faut avoir !



Les brèves

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Adapté du film du même nom qui devrait sortir en France cet été, ce jeu repompe purement et simplement les mécanismes de gameplay du vieux hit de Microprose. Technologie oblige, tout est en 3D de belle facture. Abordages, duels, attaque de villes, affrontements avec des pirates zombies : la vie d'un flibustier n'est pas de tout repos ! Ce bon petit titre sera disponible en même temps que la sortie en salle du film.



LES TORTUES NINJA

Les chéloniens mutants sont de retour chez Konami ! Les célèbres héros des années 90 sont maintenant cuisinés à la sauce cel shading. Pas de surprise majeure pour ce beat'em all bien réalisé, à la prise en main efficace et au rythme assez intense, surtout à deux en Coopératif. Sorti prévue pour le mois d'octobre aux USA.

XIII

Les développeurs de Montreuil bichonnent avec amour leur FPS en cel shading et, sans discussion, la version Xbox de XIII sera la meilleure disponible sur console ! C'est beau, fluide et méchamment fun à jouer... L'ergonomie des commandes et la singularité graphique auront suscité un intérêt certain de la part du public américain, probablement plus captivé par la violence gresque du jeu que par son scénario alambiqué.



FULL SPECTRUM WARRIOR

Par des militaires, pour des militaires !

DEVELOPPEUR : PANDEMIC

EDITEUR : THQ

GENRE : STRATEGIE

JOUEUR : 1

SORTIE : 1^{er} TRIMESTRE 2004



Lorsque les GI et les Marines s'ennuient, entre deux invasions, ils font comme vous et moi : ils jouent aux jeux vidéos. Le souci, c'est que pendant ce temps-là, leur esprit s'évade, ils ne deviennent plus des machines à tuer et ça peut même les pousser à réfléchir. Pour les garder dans le bain en permanence, l'armée américaine a fait appel aux services de Pandemic Software pour leur développer un simulateur adapté à leurs besoins ! Full Spectrum Warrior a été l'une des grosses sensations du salon, avec son moteur graphique à tomber par terre... Ici, il s'agit de prendre le commandement de deux squads de cinq fantassins et de les sortir de situations épineuses. Le niveau de démo se déroulait dans une ville ressemblant fortement à Bagdad, où de vilains guérilleros assaillent une patrouille d'innocents GI. En temps réel, vous devrez mettre à couvert vos hommes, distribuer les angles de tir, choisir une formation adéquate et les faire progresser sans risque. Vos GI tirent tout seuls : au mieux, vous leur indiquerez où et quand balancer une grenade ! Bref, de la stratégie tactique à l'état pur, techniquement au top des jeux Xbox.



↑ Tout est question de placement.



BEYOND GOOD & EVIL

Que ne ferait-on pas pour les yeux de Jade...

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEUR : 1

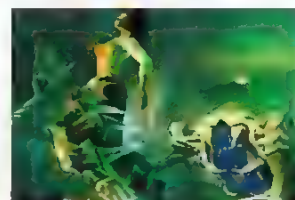
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

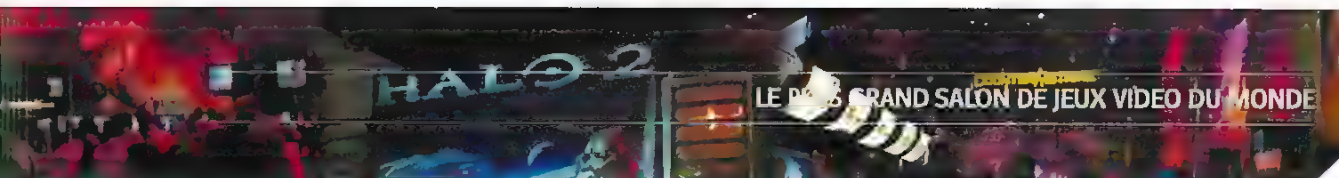


Tiens, il nous semble le connaître, ce gars qui traîne sur le stand Ubi sans l'uniforme réglementaire de sa boîte (un T-shirt rouge cramoisi)... Michel Ancel, nous dit son badge. Toujours disponible et à l'écoute, le game designer nous présente les

dernières améliorations apportées à son splendide jeu d'aventure action. Visuellement, c'est encore monté d'un cran par rapport à la version présentée le mois dernier : ça bouge encore mieux ! Une phase d'infiltration et une monumentale course-poursuite sur les toits de Hyllis achèvent de forger notre opinion : ce titre va faire très mal lors de sa sortie à la fin de l'année. Le niveau orienté baston impressionne, avec ses dizaines de bestioles agressives et gélatineuses qui gesticulent à l'écran... Dommage que l'on ne puisse entendre avec clarté les effets sonores et la musique fantastiques qui accompagnent nos exploits, guerre des décibels oblige

entre les stands de Ubi et de Activision. Point besoin de délires marketing ou d'hôtesse de stand vulgaires pour captiver les foules : malgré la relative discrétion de son espace, BGE a conquis les cœurs de tous ceux qui s'en sont approchés. Jade n'a pas fini de faire rêver...





HALO 2

Pour nous, c'est bien entendu le jeu du salon... Une grosse claque !

DEVELOPPEUR : BUNGIE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 2004

Le commun des mortels poireautait pendant une bonne demi-heure hors taxe pour avoir le privilège de contempler la démo jouable de la bombe atomique de Bungie. Nous, on a été plus surnois et nous nous sommes directement téléportés à l'intérieur de la salle de présentation, grâce à la gentillesse de Microsoft France ! Trêve de blabla... La séquence débute avec l'arrivée en transporteur de troupes de Master Chief sur Terre. Ça canarde sec dans les cioux, la DCA Covenant tissant une toile serrée autour des vaisseaux humains mais ça passe ! Master Chief descend de son vaisseau et déjà notre gorge se serre : les décors urbains sont méchamment denses et détaillés. Le nombre de polygones est quasi incalculables, y'en a trop ! Bump mapping à tout-va, effets de particules... C'est beau à pleurer, aucun doute n'est permis quant au talent de Bungie. MC débarque et est accueilli par un Marine stressé, qui vous escorte à travers un camp militaire. Les tentes sont ouvertes et on en profite pour écouter les plaintes des soldats dans les blocs médicaux ou de voir les troupes se reposer. A quelques hectomètres de là, la ligne de front, que MC rejoint rapidement. Il grimpe une volée de marches et se retrouve au premier étage d'un immeuble, assiégé par des



↑ La cinématique de fin est haletante à souhait.

troupes Covenants. Les sales petits Grunts sont nombreux, énervés et déterminés : une grenade en efface quelques-uns mais leurs renforts semblent illimités. Heureusement, le fusil d'assaut est équipé d'une lunette et s'avère redoutablement efficace, mais cela ne suffit pas. Une mitrailleuse lourde est posée sur un toit, le corps immobile de son servent repose au sol. MC fonce et se saisit de l'engin : des munitions de gros calibre illimités, c'est pratique mais un peu statique. Il faut se bouger car les Covenants se déplacent vite... Un soldat essoufflé vous tend son fusil. Un gun dans chaque main, ça le fait pour nettoyer l'esplanade ! Le gros kit 5.1 n'en peut plus pour gérer toutes les détonations : vos voisins vont apprécier. Quelques escarmouches plus tard, MC et son squad se font

cueillir au détour d'un immeuble par un pack de trois Ghosts. Deux se font démolir, le troisième parvient à s'échapper. Vindictif, il effectue un demi-tour et fonce sur MC... qui saute sur la carlingue de l'engin ! Clameur des spectateurs dans la salle lorsque le jeu passe en vue à la troisième personne et que MC décoche une bonne droite au pilote puis s'empare des commandes. Pris en chasse par deux autres Ghosts, il parvient à leur échapper en s'engouffrant dans une gigantesque porte blindée. La démo s'achève par une cinématique haletante à souhait. Le démonstrateur garde un œil vigilant sur la console : impossible de s'en approcher ou de saisir un pad ! On sort de la salle ébranlés, les yeux brillants, la gorge serrée et les poils hérissés. Ça va être long d'ici 2004...



↑ Ça blaste dans tous les sens... Maintenant, les bots conduisent.

Les brèves

PAINKILLER

Dreamcatcher arrive avec de bonnes intentions ! Painkiller ne gagnera certainement pas une médaille pour sa finesse mais son moteur graphique percutant, par contre, laisse rêveur. On a rarement vu des créatures aussi gigantesques dans un jeu ! Pour l'instant à l'état de démo technique, ce titre orienté 100% action est annoncé au mieux pour la fin de l'année.



BUFFY : CHAOS BLEEDS

Aie... On s'est évidemment rué sur la borne de démonstration dès l'ouverture du salon pour y jouer mais la surprise n'a pas été à la hauteur de nos attentes. Chaos Bleeds est à peu près aussi joli que son prédécesseur mais, hélas, l'animation est devenue assez nonchalante, limite mollassonne. Croisons les doigts pour que Buffy retrouve son tonus légendaire d'ici septembre !

SONIC HEROES

Vous vous souvenez de Sonic 2 et de ses deux personnages contrôlables simultanément ? Yuji Naka nous refait le même coup avec Sonic Heroes, avec cette fois trois héros à l'écran. Voler défoncer les obstacles, résoudre des puzzles, aller plus vite... Il faudra composer avec soin son trinôme selon le level design des niveaux. On a déjà vu mieux techniquement, ce jeu souffrant d'être développée simultanément sur les trois consoles mais bon, c'est Sonic alors on est indulgents...





↑ Un gros balèze qui n'est pas facile à descendre...



↑ Les grenades ECM démolissent les robots.

STARCRAFT GHOST

Nova n'en finit pas de s'élancer vers le firmament de la Xbox...

DEVELOPPEUR : BLIZZARD

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION

JOUEUR : 1

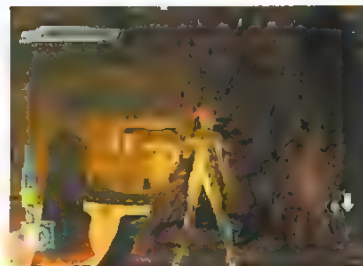
SORTIE : DEBUT 2004



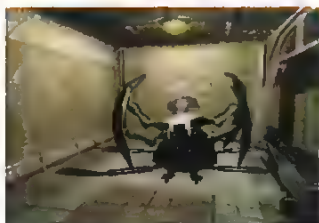
Le stand Vivendi a été longuement squatté par un Toulousain hystérique, qui n'a daigné lâcher le pad

qu'une fois le niveau de démo terminé... *StarCraft Ghost* continue son évolution et devient de plus en plus impressionnant. Sur Xbox, la qualité des graphismes surprend, tant par leur style que par la maîtrise technologique des nombreux effets spéciaux. L'animation s'avère impeccable, tant pour Nova que pour ses ennemis. La prise en main, intuitive, se domestique en quelques minutes. La mission plaçait Nova à l'intérieur d'un spatioport grouillant

de Mannes et d'ouvriers Terrans. Se faufiler sans se faire repérer, sniper discrètement les sentinelles... On prend un pied monstrueux à diriger la belle guerrière ! Parmi les nouveautés, on remarque une attaque psychique mettant KO plusieurs adversaires. Une fois les vilains à terre, Nova utilise son poignard pour les égorger comme des porcs ! Blizzard prend son temps pour peaufiner ce qui deviendra l'un des jeux d'infiltration majeurs de la Xbox : dur, mais tant mieux pour nous !



↑ Les décors sont sublimes.



↑ Un beau droïde qui a un petit air de *Star Wars*.



↑ Il n'a pas l'air sympa. Néanmoins, il peut vous être utile.



↑ Celui-là va finir dans un estomac...

DEUS EX : INVISIBLE WAR

Le futur sera noir ou ne sera pas...

DEVELOPPEUR : ION STORM

EDITEUR : EIDOS

GENRE : ACTION/RPG

JOUEUR : 1

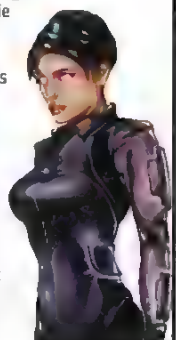
SORTIE : INDETERMINEE



Toujours aucune date de sortie pour le futur chef-d'œuvre de Ion Storm... C'était Warren

Spector en personne qui se donnait la peine de présenter à la presse son nouveau bijou. Le game designer semble satisfait du travail de son équipe, insistant sur la liberté quasi totale du joueur dans l'environnement. *Invisible Wars* présente bien, avec une 3D très

travaillée côté ambiance. Les jeux d'ombre et de lumière, raffinés, font honneur à la console, tout comme la modélisation pointue des décors et des créatures. Côté scénario, nous n'en savons guère plus, mais théorie du complot, paranoïa et nanotechnologies constitueront l'ordinaire de cette aventure qui s'annonce assez dense. On attend de recevoir la version preview pour pleinement savourer notre plaisir...



TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

Bavure en cours ?

DEVELOPPEUR : LUXOFLUX

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : ACTION

JOUEUR : 1

SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003



On a enfin pu jouer à ce fameux *True Crime* ! Il faisait partie des pièces maîtresses d'Activision, vu la place occupée par son stand sur le salon. Le développeur Luxoflux semble tenir ses promesses : la superficie de l'aire de jeu impose le respect. Los Angeles est modélisée avec fidélité car nous avons pu même reconnaître la rue de notre hôtel en nous baladant en voiture ! Les phases de beat'em all, violentes à souhait, reprennent grosso modo le système de désarmement de *Dead to Rights*. Activision nous affirme que le jeu doit sortir en septembre, ce qui nous laisse

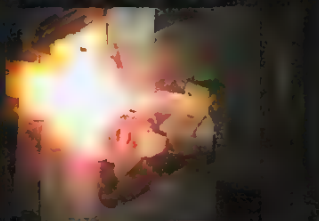
assez dubitatifs vu le manque de finition de la version présentée. Animation parkinsonienne, véhicules surgissant de nulle part et gros saucis de collision : il va falloir bosser dur pour rendre ce titre présentable à temps.



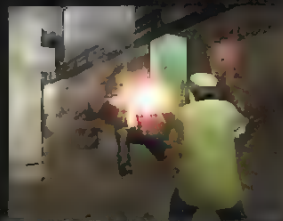
↑ J'aime pas les tatouages !



↑ Rends-moi service...



↑ Tout en finesse.



↑ Des gunfights efficaces.

THIEF 3

Les voleurs sans les gendarmes

DEVELOPPEUR : ION STORM

EDITEUR : EIDOS

GENRE : ACTION/STRATEGIE

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



L'autre projet de Ion Storm nous a été présenté par son chef de projet, Randy Smith, dans une petite salle obscure surchauffée. Entre deux gouttes de sueur, nous avons pu nous faire expliquer en détail les grandes lignes

de ce jeu d'infiltration médiéval. On retrouve notre pote Garrett, maître voleur de haut vol, dans une nouvelle aventure découpée en missions cette fois-ci. Il peut maintenant escalader la plupart des parois et des murs extérieurs qui l'entourent et dispose d'une vaste batterie de gadgets rétro mais efficaces. Flèches gorgées d'eau pour éteindre les torches, grappin, dague... Garrett doit tout faire pour éviter de se faire repérer, le combat n'étant pas son fort. A noter l'excellence de l'intelligence artificielle des sentinelles, agissant en groupe

de manière coordonnée. Sachez aussi qu'il sera possible de terminer le jeu sans éliminer quiconque : *Thief 3* a été le seul FPS subtil présenté sur ce salon...



Les brèves

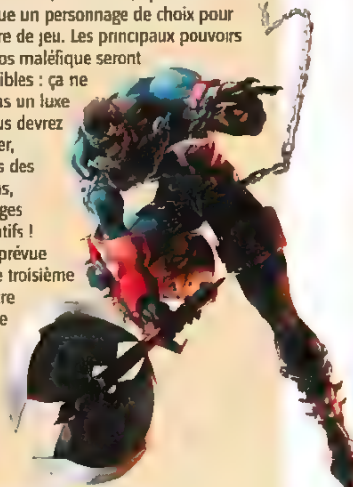
EXTREME FORCE : GRANT CITY AGAINST CRIME

Jack Slate a pris sa retraite mais le crime continue de rôder dans les rues de Grant City... Namco reprend le moteur graphique et la jouabilité de *Dead to Rights* mais nous propose, cette fois-ci, d'incarner un flic à peu près normal. Le jeu est maintenant découpé en missions distinctes, vous offrant l'occasion de vous illustrer dans les rangs de la police et de gagner des galons. Techniquement, c'est un peu à la traîne, surtout pour un jeu prévu pour la fin de l'année.



SPAWN

Cet E3 2003 était décidément très orienté beat'em all et, forcément, *Spawn* constitue un personnage de choix pour ce genre de jeu. Les principaux pouvoirs du héros maléfique seront disponibles : ça ne sera pas un luxe car vous devrez affronter, en plus des démons, des anges vindicatifs ! Sortie prévue pour le troisième trimestre de cette année.



KILL SWITCH

Encore un jeu bourrin... Namco aime décidément faire parler la poudre avec ce titre en vue subjective mettant en scène un fantassin suréquipé. Le petit plus qui fait la différence ? Un système de tir inédit permettant de mitrailler sans répéter tout en restant à couvert. Assez orienté tactique, ce titre manque encore un peu de pêche côté réalisation mais il reste encore six mois avant sa sortie : tous les espoirs sont permis !

Les brèves

INDYCAR SERIES

On ne va pas s'étendre sur ce jeu de monoplace qui sort très prochainement, en juin plus précisément. Il est assez joli graphiquement, mais le design de ses circuits (des ovales dans 90% des cas) risquent de faire somnoler les Européens amateurs de F1 que nous sommes.



HEADHUNTER 2

Présenté sur une version alpha peu flatteuse, ce titre n'en possède pas moins un très fort potentiel vu la qualité du premier épisode. L'histoire se déroule 25 ans après le jeu précédent : Jack Wade a pris un petit coup de vieux, cependant il sera efficacement secondé par la jolie tatouée Lisa. Il sort normalement en fin d'année, mais nous vous en reparerons plus abondamment bientôt.

COLIN MCRAE 4

Codemasters a fait pénitence et repart sur de nouvelles bases pour son titre phare. Nouvelle équipe de développement, moteur graphique dépolu, modes de jeux inédits : Colin 4 s'annonce bien. On pourra piloter toutes les WRC du plateau (en livrée d'équipes privées) à travers 8 (seulement...) rallyes. Il déboule à la rentrée.

HUNTER REDEEMER

Le même, en mieux ! Interplay a écouté les doléances de son public pour développer la suite de son hit vampirique. Modes multijoueur à foison, nouvelles cartes disponibles sur le Live, des armes inédites, des monstres répugnants... Ça va saigner dès le troisième trimestre de cette année !



SUDEKI

Climax passe au RPG avec succès

DEVELOPPEUR : CLIMAX
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : RPG
JOUEUR : 1
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

Climax ne sait pas faire que des bons jeux de motos ! Annoncé lors du X02 européen, *Sudeki* s'était fait discret par la suite. Pour l'E3, les développeurs nous avaient concocté une démo jouable qui nous a pleinement convaincu de la qualité du titre. Rien à redire question esthétique : Climax maîtrise comme personne le circuit graphique de la console. C'est une véritable orgie d'effets spéciaux et de bon goût, tant au niveau du look des héros que des décors. L'animation s'avère très satisfaisante, malgré le nombre assez impressionnant de créatures affichées à l'écran. L'IA est réussie car s'il n'est possible de diriger qu'un seul personnage à la fois, les trois autres arrivent parfaitement à s'auto-gérer. Le seul détail qui nous a un peu chagriné réside dans l'interface : il faut naviguer dans des menus pour pouvoir déclencher une attaque spéciale. *Sudeki*, en tous les cas, n'aura aucun mal à créer la sensation sur Xbox, tant la demande est forte dans ce domaine !



Les sorts sont très spectaculaires.

Il ne vaut mieux pas qu'elle mette des claques...

CALL OF CTHULHU

L'horreur a enfin un nom sur Xbox

DEVELOPPEUR : HEADFIRST
EDITEUR : N/C
GENRE : FPS
JOUEUR : 1
SORTIE : 2004

Sous-titré *Dark Corners of the Earth*, ce FPS est le premier d'une trilogie qui s'achèvera en 2005. Tout ici sera question d'ambiance : le studio de développement semble prendre un malin plaisir à dessiner des décors horribles distillant une atmosphère aussi malsaine que celle des romans. L'univers de H.P. Lovecraft est fidèlement

retranscrit, *DCOTH* se déroulant dans la célèbre ville d'Insmouth. Profonds et adeptes du culte dégénérés vous accueilleront comme leur Messie... que vous incarnerez, malheureusement pour vous. Il vous faudra gérer, en plus de vos points de vie, votre santé mentale. Attaqué par monstres, votre perso pétera peu à peu les plombs et commencera même à halluciner. Les combats ne seront pas aisés : l'arsenal des années 20 n'était pas très performant et pour compliquer les choses, il n'y a aucun viseur à l'écran ! Magnifiquement morbide, ce titre n'est pas annoncé en France pour l'instant... On croise les doigts et vous pouvez compter sur nous pour faire du lobbying !





STARKY & HUTCHTM

<http://starkyethutch.vu-games.com>



Starky & Hutch TM & © 2003 CPT Holdings, Inc. Ford Gran Torino is a trademark used under license from Ford Motor Company. Original game developed by Minds Eye Productions. Xbox™ version developed by Supersonic Software Ltd. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and Supersonic are either trade marks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and in other countries. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.

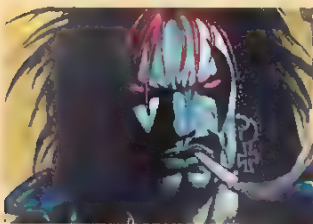
Les brèves

DINO CRISIS 3

On vous en a déjà longuement parlé dans le dernier numéro, mais on ne peut pas s'empêcher d'en rajouter une couche sur ce *survival horror* futuriste. C'est joli mais, à notre avis, un peu vide... Le jetpack manque de précision dans son maniement, ce qui pose problème pour les phases de saut. On en reparle d'ici peu, vu que la version preview ne devrait pas trop tarder.

LOBO

Kemco a fait main basse sur les licences DC Comics. Vu comme ils ont massacrés Batman, on est en droit de s'inquiéter ! La vidéo de présentation comprenait plus de cinématiques que de séquences de gameplay, mais cela nous a alléché ! Bien entendu, il s'agira d'un beat'em all bourrin à souhait prévu pour l'année prochaine.

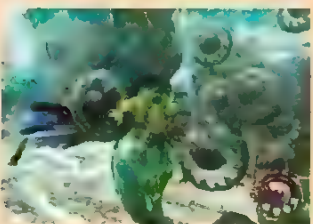


TONY HAWK UNDERGROUND

Quand Gros Tony s'ennuie après s'être râpé les genoux, il se distrait en piquant des caisses ! Activision, toujours aussi polémique (assez limite les soldats SS sur le stand *Call of Duty*), accommode à la sauce GTA son jeu de skate. Y'en a qui ne savent vraiment plus quoi inventer...

O.T.O.G.I

Patience, plus que quelques mois à attendre pour la sortie européenne de ce très joli jeu d'action. From Software nous a pondu un bijou délicatement ciselé, aux visuels époustouflants et à l'animation très inspirée par les films de sabre orientaux. Une bombe graphique doublée d'un réel intérêt ludique : que demander de plus ?



LEGACY OF KAIN : DEFIANCE

Affûtez vos canines... Aïe aïe aïe !

DEV. : CRYSTAL DYNAMICS

EDITEUR : EIDOS

GENRE : ACTION

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Afin d'éviter la confusion, les séries *Legacy of Kain* et *Soul Reaver* sont maintenant réunies dans un seul et même jeu ! Donc, pour le même prix, on pourra incarner Raziel et Kain : une bonne nouvelle pour les nombreux fans de l'univers vampirique imaginé par Amy Hennig. L'orientation de *Defiance* lorgne fortement vers

le beat'em all, mais que les cérébraux se rassurent, le jeu proposera son quota d'énigmes biscornues. Le nouveau moteur graphique offre des environnements de jeu d'une taille colossale, des textures raffinées et gère en plus de manière quasi parfaite



un bon paquet de personnages.

Côté prise en main, c'est du tout bon, avec la possibilité d'utiliser les pouvoirs vampiriques lors des bastons tel que télékinésie, vol, égorgement à distance... Tout cela nous a semblé fort appétissant !



ROGUE OPS

Un jeu d'espionnage sexy ? Ça existe !

DEVELOPPEUR : BITS STUDIOS

EDITEUR : KEMCO

GENRE : ACTION

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Responsables du désastreux *Die Hard Vendetta*, les Anglais de Bits Studios ont fait table rase du passé et sont déterminés

à redorer leur blason. Leur arme secrète ? Une jolie fille ! Suite à l'assassinat de son mari, Nikky Connors est recrutée par une agence gouvernementale américaine pour accomplir diverses missions d'espionnage. Certes, le scénario n'est pas très original, mais c'est au niveau du gameplay que *Rogue Ops* parvient à tirer son épingle du jeu. La structure de ce dernier s'avère beaucoup plus ouverte que celle de ses concurrents : fini le dingisme, place à la liberté d'action ! Hormis son talent pour

utiliser divers engins mortifères, Nikky est également douée à mains nues : on apprécie le système de combos novateur. La mise en scène globale s'avère réussie, avec son humour noir et ses nombreux clins d'œil aux standards du genre. Certains passages sont limite gore et pervers, ce qui rend ce titre d'autant plus appréciable pour réveiller le sadique qui sommeille en chacun de nous. Bref, une bonne petite surprise, dont nous vous reparlerons plus en détail d'ici quelques numéros.



↑ La discrétion est votre meilleure alliée.



↑ Faites un casse dans un musée.



↑ Un joli travail sur les ombres portées.



Libérez la puissance de votre console

Achetez ces produits chez ...

Busi
Boutique.com

www.busboutique.com

SURCOUF

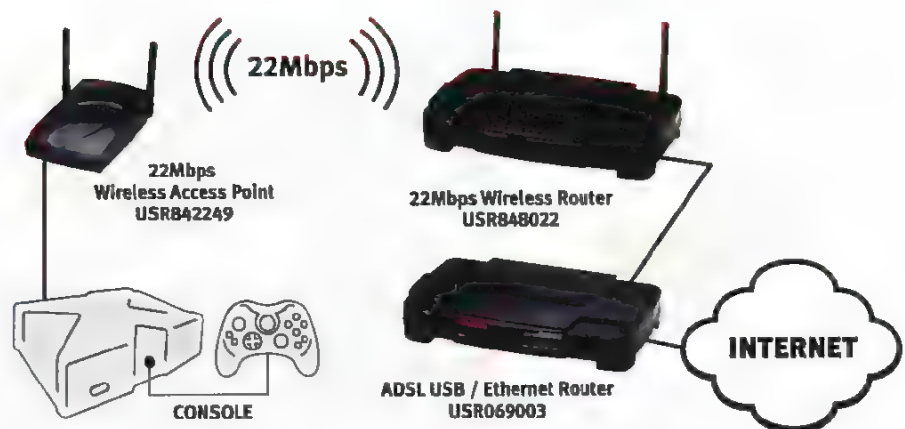
www.surcouf.com

AuBonMicro.Com

www.aubonmicro.com



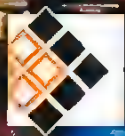
Internet sans fil pour votre console :
ADSL et réseau U.S. Robotics



www.usr.com/fr

U.S. Robotics

Ready. Set. Connect.



Les brèves

NEED FOR SPEED : UNDERGROUND

Une série de jeu de courses très orienté arcade qui fonctionne bien auprès de tous les publics. Et ce nouvel épisode possède tous les atouts pour faire l'unanimité autour de lui. Beaucoup plus que le précédent qui s'était relevé un peu décevant. La modélisation des villes et des voitures a subi un sérieux lifting. Dommage seulement que ce titre ne soit pas Xbox Live contrairement à nombre de ses concurrents...



BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE 2

Une des références du genre action/RPG revient en fanfare avec une technologie légèrement revue à la hausse mais surtout un univers beaucoup plus vaste, des nouveaux monstres, nouveaux sorts et surtout cinq classes inédites de personnages de *Dungeons & Dragons*. Toujours jouable en mode Coopératif, ce titre devrait être disponible ce Noël.

FALLOUT : BROTHERHOOD OF STEEL

Ce jeu se veut à la croisée des deux RPG *Fallout* sortis sur PC il y a quelques années et de *Baldur's Gate : Dark Alliance* cité juste au-dessus. Le concept et le système de jeu sont assez proches avec ce dernier et il suffit de troquer l'univers médiéval fantastique par du post-apocalyptique pour se faire une petite idée de ce sera ce *Brotherhood of Steel*.



↑ Ces ennemis appelés Spidars sont bien décidés à vous embrouiller.

EXCLUSIF
XBOX

↑ Malgré leurs armes à feu, il serait risqué de parier sur les forces terribles.

HALF-LIFE 2

Les développeurs ouvrent enfin les Valve de l'info.

INFOS

DEVELOPPEUR : VALVE
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : INDETERMINE



C'est une philosophie chez Valve, le développeur du mythique *Half-Life*, de ne présenter leurs jeux

qu'une fois qu'il est quasiment fini. Pas de longues attentes, pas de frustration et à chaque fois, c'est une vraie claque ! Certainement un des trois plus grands jeux du salon et pourtant la concurrence fut plus que furieuse. *Half-Life* a réinventé le Doom-Like, *Half-Life 2* va réinventer le Doom-Like Next Gen. Et vous savez quoi, petits veinards, la Xbox sera la seule console à accueillir ce titre déjà culte avant même sa sortie. Il a fallu faire la queue plus d'une heure pour assister à la présentation alors que des centaines d'autres titres nous proposaient beaucoup plus facilement de tâter de leur joyiad. Mais l'attente valait le coup. Histoire d'épaler la galerie, les premières minutes de présentation démontrent l'avance technologique du moteur 3D et physique sur la concurrence. Les



↑ Restez sur vos gardes ! Vos alliés peuvent parfois être trop gourmands...

visages sont magnifiques et expressifs. Assez pour nous faire penser à *Final Fantasy : the Movie* mais le tout en temps réel. Les effets de transparences, de réflexion, d'ombre et de lumière sont tout simplement surréalistes. Mais le plus impressionnant reste la gestion des collisions. Avec un gadget futuriste, Gordon Freeman, le survivant de l'épisode de Black Mesa (le lieu du premier *Half-Life*) peut arracher n'importe quel objet du décor pour le faire valdinguer dans la salle. Tous les éléments matériels ou vivants touchés par celui-ci se voient projetés de façon hyper réalistes. Mais toutes

ces démonstrations technologiques ne seraient pas si excitantes si les concepteurs de jeux ne les exploitaient pas avec le talent qu'on leur connaît. L'intelligence artificielle, gros point fort du précédent volet a fait encore des progrès considérables. Et quelques idées délirantes, comme la possibilité d'appeler à l'aide des espèces d'araignées tout droit sorties de *Starship Troopers* à la rescousse en cas de coup dur, nous ont laissé excités pendant tout le reste du salon. *Half 2* a enfin un concurrent sérieux. Et les grands vainqueurs de ce combat de titan seront sans nul doute les possesseurs de Xbox...

NINJA GAIDEN

Le tueur de l'ombre frappe encore une fois !

DEVELOPPEUR : TECMO
EDITEUR : TECMO
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

Hayabusa abandonne ses adversaires de *Dead or Alive* pour une aventure solo qui s'annonce grandiose. Techniquement et esthétiquement, les développeurs de Tecmo font encore parler le talent avec de splendides cinématiques mais surtout un moteur 3D d'une finesse inégalée sur console. Tomonobu Itagaki, le chef de projet de tous les gros titres de cet éditeur japonais très productif sur Xbox, est venu en personne faire une démo du jeu. Hayabusa bondit sur tous les murs, s'accroche un peu partout comme un gymnaste de haut niveau. Il semble en plus maîtriser le maniement d'autres armes que son katana puisqu'on l'a vu utiliser tour à tour des shunken, un arc et même un nunchaku. Le déroulement du jeu s'annonce à la croisée de *Devil May Cry* de Capcom et de *Shinobi* de Sega, deux jeux d'action qui



EXCLUSIVE
XBOX

↑ Aveugler ses ennemis avant de frapper : une bonne tactique.

font référence dans le domaine. Au détour d'une vidéo, on a pu entreapercevoir le minois d'Ayane, l'une des autres ninjas de *Dead or Alive*. Dans quelle mesure fera-t-elle partie de l'aventure ? Encore un mystère que les développeurs de Tecmo n'ont pas voulu dévoiler pour le moment. Mais si le résultat final est à la hauteur du boss qui nous a été donné de voir (un dragon-squelette de vingt mètres de haut animé superbement), le ninja de Tecmo risque de frapper un grand coup en cette fin d'année.



↑ Face à Hayabusa, les atouts de la dame ne suffiront pas...

RAINBOW SIX 3

Plan vigipirate

DEVELOPPEUR : UBI SOFT
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

Avec le succès de titres comme *Conflict Desert Storm* ou *Ghost Recon*, surtout aux Etats-Unis, pas étonnant de voir débarquer une flopée de jeux tous meilleurs les uns que les autres basés sur des groupes d'intervention. Et c'est tant mieux, car nous adorons ce genre ici au MOX. *Rainbow Six 3*,

développé par une partie de l'équipe déjà responsable du cultissime *Splinter Cell*, devrait nous faire patienter plus qu'agréablement d'ici la suite de ce dernier. Une version améliorée du moteur déjà utilisé fait de véritables merveilles, la construction des niveaux a été complètement repensée pour la console (*Rainbow Six 3* existe déjà sur PC). Tout ça pour en faire un titre un peu plus orienté action même s'il faudra toujours avancer avec prudence en coordonnant les positions de vos hommes. Ceci est possible grâce à un système de commandes au pad bien pensé, mais aussi grâce à la reconnaissance vocale et au Voice Communicator du kit Xbox Live. Reste à ajouter que *RS 3* sera jouable en live pour compléter un tableau déjà proche de la perfection...



↑ L'hélico, le moyen le plus pratique pour se rendre n'importe où.



↑ *RS 3* utilise une déclinaison du moteur de *Splinter Cell*.

Les brèves

OPERATION FLASHPOINT

C'est la première fois que Bohemia Interactive se décide à montrer les prémices de la version Xbox de son hit PC. Tous les éléments de la version micro ont été conservés (vastes cartes, possibilité de conduire bon nombre de véhicules...) et le jeu sera online. Tout va bien donc même s'il reste encore beaucoup de boulot avant qu'il puisse faire face à la concurrence.



DRAKE

Un petit jeu inconnu de nous jusqu'alors développé par les sympathiques employés de la compagnie suédoise Idol. Un comics sur ce personnage et cet univers qui ne peut que rappeler la série animée de *Batman* sort aussi en parallèle. *Drake* est un jeu d'action qui use et abuse des effets « à la *Matrix* » (comme on dit)...

CALL OF DUTY

Ce jeu est la réponse d'Activision à *Medal of Honor* d'Electronic Arts. Un FPS se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale ? Vous pensez avoir déjà vu ça quelque part ? Nous aussi, mais les petits gars de Spark, le studio de développement nous assure que *Call of Duty* va être révolutionnaire... On ne demande qu'à les croire...



PITFALL HARRY

Encore un remake d'un vieux (voire très vieux...) classique du jeu vidéo. *Pitfall Harry* se présente comme un jeu de plates-formes assez linéaire mais bourré d'idées sympas comme l'utilisation simultanée des deux sticks analogiques pour le contrôle de gadgets et de véhicules.

TORK

Enfant préhistorique à adopter

DEVELOPPEUR : TIWAK

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : ACTION

JOUEUR : 1

SORTIE : 3^e TR. 2003

Pour des raisons encore très obscures, ce jeu développé à Montpellier par Tiwak ne sera pas édité par Microsoft comme cela était prévu. Mais vu ses qualités, pas de doute que le petit Tork se

trouvera rapidement un nouvel acquéreur. Rappelons que Tork est un jeu d'action où vous contrôlez un petit homme des cavernes armé de bolas qui doit faire face à une kyrielle d'ennemis à différentes époques. Il peut recourir à des transformations qui lui confèrent de nouvelles capacités. Les décors sont somptueux et surtout très dynamiques. Il s'y passe toujours quelque chose (avalanche, tremblements de terre...) et l'action ne connaît pas de temps morts. Si tout va bien Tork devrait sortir de sa caverne à la rentrée.



↑ Touchés par la Dague du Temps, les adversaires se désagrègent.

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIMES

Retour vers le futur pour le Prince

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

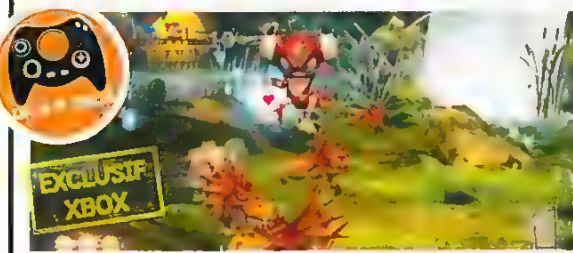


Un des nombreux retours de grande légende du jeu vidéo. Mais quel retour ! Il est bien loin le temps où Prince of Persia nous enchantait en 2D et en 4 couleurs. Dire que seulement quelques années ont passées depuis. Aujourd'hui, Ubi Soft nous délivre un des softs les plus aboutis techniquement et esthétiquement de cette édition 2003 de l'E3. Prince of Persia se présente comme un véritable dessin animé interactif. Les mouvements sont nombreux, les combats très dynamiques et les actions à effectuer d'une variété impressionnante. Le nouveau

prince enchaîne des manœuvres assez spectaculaires qui défient les lois de la gravité et sait se servir d'un sabre comme nul autre. Il court sur les murs, s'accroche un peu partout comme un vrai petit singe ce qui le rend bien difficile à atteindre pour ses ennemis. La grande nouveauté provient de la Dague du Temps qui accorde à notre héros divers pouvoirs liés à la quatrième dimension. Pour ne citer que ces deux exemples, il sera possible de faire machine arrière en cas d'échec à n'importe quel moment (un peu comme dans Blink) ou encore de ralentir l'action pour mieux appréhender les séquences de combat. Pas de doute que de nombreuses autres surprises sont au programme mais ça donne déjà méchamment envie. D'autant que le design général, les décors et les personnages ont bénéficié d'un soin tout particulier. La jouabilité n'est pas en reste puisqu'il est déjà très simple d'effectuer les actions les plus complexes. Une des très très bonnes surprises du salon.



EXCLUSIF XBOX



↑ Se battre en équilibre sur un mur, ça aussi il sait le faire !



↑ Véritable athlète, le Prince enchaîne les exploits physiques.

SHADOW OPS

Le fils spirituel de Soldier of Fortune

DEV. : ZOMBIE STUDIOS

EDITEUR : ATARI

GENRE : DOOM-LIKE

JOUEURS : 1 A 16

SORTIE : 2^e TRIMESTRE 2004



Oui madame, c'est violent ! Oui, ça saigne ! Oui, c'est gore ! Mais oui, on en redemande ! Car Shadow Ops est furieux et ne laisse pas le temps de la réflexion. Loin des jeux à tendance action/infiltration, ce titre développé par Zombie Studios vous propose de foncer tête baissée, seul contre tous, à la poursuite de terroristes ayant fait main basse sur une arme atomique.



↑ C'est grâce au moteur d'Unreal 2 que la physique est si saisissante.

©2002 THQ Inc. Red Faction, Red Faction 2, THQ and their respective logos and trademarks are either registered trademarks or trademarks of THQ Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



RED★FACTION II

CE COMPLET REPAQUE VOUS PERMET

www.redfaction2.thq.fr

Public Adulte
DECONSEILLE
aux moins de 18 ans

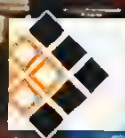


PC
CD
ROM



AB1





FAR CRY

Koh-Lanta version Rambo

DEVELOPPEUR : CRYTEK

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : DOOM-LIKE

JOUEUR : 1

SORTIE : 1^{ER} TRIMESTRE 2004

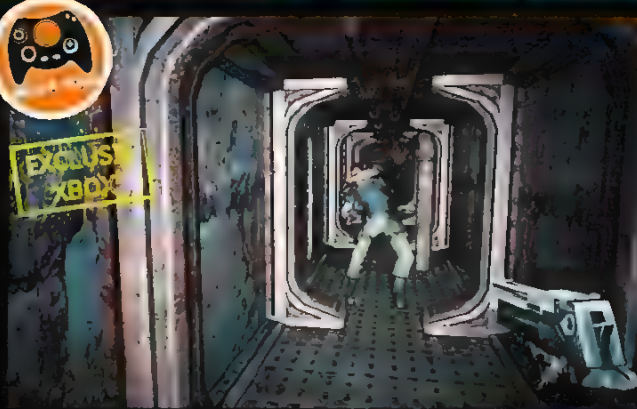


« Le skipper Jack Carver maudit le jour où il a mis les pieds sur cette île. Tout a commencé la semaine précédente, lorsque Valérie, une jeune et fougueuse reporter, lui a proposé une importante somme d'argent en liquide pour la conduire dans ce lieu de rêve. Mais peu de temps après leur arrivée, le bateau de Jack se retrouve la cible de tirs d'artillerie perpétrés par une milice mystérieuse ». Cet extrait du scénario tiré du communiqué de presse

de Far Cry sonne comme un mauvais épisode d'Hollywood Night. Mais il faudrait être idiot pour s'arrêter à ce détail car le studio allemand de Crytek tient dans les mains une des bombes de l'année. Encore un FPS, direz-vous ? Oui, mais encore un qui se démarque du lot. En premier lieu, un moteur 3D aussi efficace en intérieur qu'en extérieur. Effet d'ombres de lumière, de particules et possibilité de zoomer à près d'un kilomètre. Ensuite un moteur physique d'un réalisme terrifiant (les ennemis chutent différemment s'ils ont pris une balle dans le corps ou dans la tête). Une IA de groupe très avancée, qui met l'accent sur la coopération entre vos ennemis. Enfin la possibilité de conduire divers véhicules, du bateau au deltaplane. Il n'en faut pas plus pour placer Far Cry parmi les jeux les plus attendus de la rédaction.



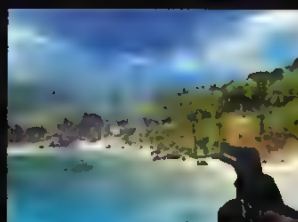
EXCLUSIF
XBOX



↑ Si vous faites un trou dans le mur, la lumière passera à travers.



↑ Vous pourrez même tirer tout en conduisant le buggy.



↑ On aurait presque envie de plonger... Vivement les vacances...



↑ Arme blanche et magie : rien ne vous empêche de maîtriser les deux à la fois.



↑ Il n'est pas très sage de tourner le dos à des adversaires...

FABLE

L'union fait la force

INTELLIGENT

DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/RPG

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^{ES} TRIMESTRE 2003



Le plus étonnant quand on se retrouve face aux frères Carter, fondateurs de Big Blue Box, c'est la sensation de se retrouver devant les célèbres Bogdanoff. Leur numéro de duettistes est très au point. A peine l'un a fini une phrase que l'autre enchaîne comme si un lien télépathique les unissait. Deux esprits pour le prix d'un focalisé sur le jeu qui fait rêver des millions de possesseurs de Xbox. Nous avons pu en savoir un peu plus sur le système de combat de ce RPG qui s'efforce de vous laisser énormément de liberté. Celui-ci devrait se révéler beaucoup plus proche d'un jeu d'action que ce que l'on avait pu imaginer. Mais ce que nous avons

surtout pu découvrir, c'est un système de coopération qui permettra à n'importe quel joueur de « prêter » son personnage à un ami pour lui permettre de débloquer certaines situations. Une excellente initiative pour combler l'absence de multijoueur.



↑ Les moments contemplatifs ne sont pas vraiment nombreux.



MEDAL OF HONOR : SOLEIL LEVANT

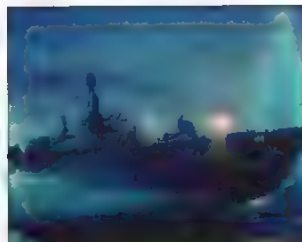
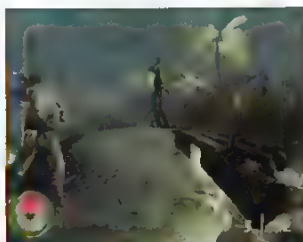
Guerre et Pacifique ne sont pas incompatibles

DEVELOPPEUR : EA
EDITEUR : EA
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Après un premier épisode de qualité sur Xbox couronné de succès, Electronic Arts continue de capitaliser

sur sa série *Medal of Honor*. Cela dit, personne ne leur jettera la pierre d'autant que les développeurs ont mis le paquet sur le côté spectaculaire de cet épisode. Face à l'armée japonaise pendant la Seconde Guerre mondiale, le jeu débute à Pearl Harbor au moment même où les premiers bombardements éclatent. D'abord, il faudra survivre à l'attaque en vous frayant un chemin jusqu'à l'extérieur de votre destroyer, et ensuite seulement vous devrez repousser l'invasion ennemie. A partir de là, des missions plus classiques devraient s'enchaîner jusqu'à la reddition totale de l'empire nippon. Certes, cette première scène présentée sur grand écran était très scriptée et laissait peu de place à la liberté d'action, mais elle n'en était pas moins impressionnante.



↑ Ces militaires sont peut-être en short, mais ils n'en sont pas moins dangereux.

BATMAN : THE RISE OF SIN TZU

Des lendemains qui chantent

DEVELOPPEUR : UBI SOFT
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION
JOUEURS : 1 OU 2
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Après un *Batman Dark Tomorrow* vraiment pathétique, voici l'homme chauve-souris à nouveau en

scène grâce aux efforts des studios canadiens d'Ubisoft. Un épisode inédit qui reprend le design de la série animée qui fait fureur à la télévision depuis des années. *The Rise of Sin Tzu* se présente comme un beat'em all jouable en multi et fort bien réalisé. Il est possible d'effectuer de nombreux combats, de projeter ennemis et objets du décor, et surtout de se servir des bat-gadgets. Batgirl, Robin et Nightwing se joindront à leur mentor pour combattre Bane, Clayface ou encore Scarecrow.



Batman et Robin en équipe sont quasi imbattables.



↑ Face à Clayface, les chances de Robin sont faibles.



↑ Cet épisode propose des effets de réflexion et de fumée très réussis.

Les brèves

SPIDER-MAN 2

La sortie de ce jeu devrait coller d'assez près avec le retour du tisseur sur les écrans de cinéma. Au programme, une jouabilité complètement repensée, de nouvelles possibilités, une plus grande liberté d'action et au final, tous les petits détails qui manquaient au premier pour se hisser au rang de titre incontournable.



CROC CANARD

Certainement pas le jeu du salon, mais il faut avouer que les bouilles des canards issus de la série qui passe sur TF1 nous a bien fait marrer. Surtout quand on enfle un masque Croco pour éviter de se faire repérer par les vilains reptiles. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes qui pourront déambuler dans la ville à la recherche de nombreuses activités comme du basket, de la nage ou des courses-poursuites.

SHREK 2

Après un premier jeu déplorable, on pouvait s'attendre au pire pour *Shrek 2*. Mais nous avons été surpris du potentiel de ce titre qui met en avant la coopération entre les personnages (jusqu'à 4 joueurs) et qui alterne combats et puzzles.

SHADE

Pas forcément super original dans son concept, *Shade* reprend le système d'action à la troisième personne d'un *Max Payne* dans un univers plus gothique. La réalisation semble néanmoins de qualité et les armes (25 au total) paraissent plutôt efficaces. Un outsider qui ne devrait pas passer inaperçu.





Les brèves

METAL ARMS

La révolte des droïdes fait rage, et Glitch devient le sauveur des siens. A travers une cinquantaine de missions, il sera ainsi amené à résoudre des énigmes, à s'infiltrer, et surtout à shooter à tout va. Attendu pour novembre, ce titre proposera aussi de conduire des véhicules et d'incarner 12 robots différents.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Réalisé par les créateurs des célèbres X-Wing et TIE Fighter, ce jeu de dogfights prévu pour cet hiver se déroule en pleine Seconde Guerre mondiale. Basé sur de véritables batailles aériennes de l'Europe au Pacifique, il intégrera des chasseurs et bombardiers authentiques pour des ballets mortels épiques, seul ou en coopératif.

JAMES BOND 007

Toujours sans clash et classieux, l'agent de Sa Majesté reprend du service, sous les traits de Pierce Brosnan ! Cette fois représenté à la troisième personne, Bond utilisera des éléments du décor pour armes, prendra les commandes d'un hélico, et aura de nouveaux gadgets *made in Q*. A noter le jeu à deux en coopératif pour ceux qui se sentiraient trop seuls.



SNIPER ELITE

Dans un Berlin d'après-guerre, au cours de 10 missions, l'élite des snipers russes fera tout pour contrecarrer les plans de l'armée allemande. Jouable à la fois en première et troisième personne, une grande diversité d'action et une immersion totale seront les atouts de ce Doom-like subtil. Premières sueurs pour le quatrième trimestre.

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

La Force personnifiée

DEVELOPPEUR : BIOWARE

EDITEUR : LUCASARTS

GENRE : RPG

JOUEUR : 1

SORTIE : JUILLET 2003



Jeu de rôles reprenant scrupuleusement l'univers sur Xbox, KOTOR a de quoi faire saliver encore plus, puisque ce sont les créateurs de Baldur's Gate et consorts, eux-mêmes qui sont aux commandes. A jeu d'envergure, scénario de qualité, qui prend ici place 400 ans avant les événements de l'épisode I, alors qu'une guerre entre les armées Jedi et celles du Sith fait rage. Comme dans tout titre de ce type, vous commencez alors par la création de votre alter ego, et ce en définissant d'abord son sexe, parmi un éventail de neuf personnages évolutifs. Ensuite, humains, droïdes, Wookies, et Twi'leks constituent l'essentiel des races à choisir, toutes disposant bien sûr de caractéristiques et avantages raciaux propres qui régiront leurs capacités et leurs destinées, du côté obscur ou non... Pour vivre pleinement cette épopée, vous voyagez à bord du Ebon Hawk dans sept mondes, comptant parmi les lieux célèbres des longs-métrages comme Tatooine, Korriban, et l'académie Jedi de Dantooine. Bref que du prometteur, de l'excellent même en prévision !



↑ Il n'y a pas à dire, deux sabres c'est toujours mieux qu'un !



↑ Un des pouvoirs de la Force ici utilisé pour immobiliser.



↑ Parfois, on sent comme une présence étrange derrière soi...



STAR WARS : JEDI ACADEMY

L'image de son maître... Jedi

INFO

DEV. : RAVEN SOFTWARE

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEURS : 1 OU 2

SORTIE : AUTOMNE 2003



Ben connu des férus de combats de sabres mémorables, Jedi Knight accueille son dernier volet. La vedette n'est plus Kyle Katarn, mais un jeune apprenti qui rejoint l'académie de Yavin 4 sous l'égide de l'ancien héros. D'ailleurs, ce dernier est épaulé par le légendaire Luke Skywalker, ni plus ni moins ! Autres nouveautés de taille, la personnalisation totale de votre

padawan, de son aspect, sa race et même la couleur de son sabre laser. En prime, tous les avantages acquis dans le mode Solo seront utilisables



EXCLUSIF XBOX



↑ Malgré l'obscurité, les adversaires sont facilement repérables via leurs sabres.

en multijoueur. Lesquels semblent plus que bien fournis si l'on en croit les différentes variations de Jedi qu'il sera possible d'incarner (experts en démolitions, guérisseur, tête brûlée...). Le tout à travers les classiques Deathmatch, Capture the Flag, mais aussi des missions à objectifs où le travail d'équipe sera primordial.



MEN OF VALOR : THE VIETNAM WAR

L'enfer vert de retour



↑ Bien camouflé, le Viêt-cong est parfois difficile à débusquer.

DEVELOPPEUR : 2015
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003

Après avoir fait sensation avec *Medal of Honor* : Débarquement allié, le studio 2015 transpose son savoir-faire au cœur d'un des conflits les plus mémorables qui soit, la guerre du Vietnam.

Attachée à une mise en scène quasi cinématographique, l'ambiance est incroyablement réaliste. Instantanés de moments de bravoure, les missions sont extrêmement haletantes et ponctuées d'interludes intenses. Missions de sauvetage, patrouilles de reconnaissance, sabotage, raids aériens... Vous et vos hommes n'aurez pas un moment de répit dans l'étouffante jungle où la mort rôde. Prévu pour être jouable jusqu'à quatre en Coopération en LAN, cette vision aiguisée comme une lame sera aussi compatible Xbox Live !



ROGER LEMERRE 2004

Prenez-vous pour Louis Fernandez

DEVELOPPEUR : CODEMASTERS
EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : GESTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003

L'édition 2004 de *Roger Lemerre* comprend les meilleurs championnats européens et l'actualisation des stats repose évidemment sur les données de la saison 2003-2004. Par ailleurs, les évolutions sont vraiment nombreuses : telle la création de votre club en Fantasy Team Mode, de tactiques individuelles pour chaque joueur et l'entrée de l'Amérique du Sud en lice. Enfin, les dernières mises à jour seront téléchargeables via le Xbox Live et vous pourrez même donner des consignes avec le Xbox Communicator. C'est le rêve à portée de mains !



↑ Il va falloir potasser le championnat Sud américain.

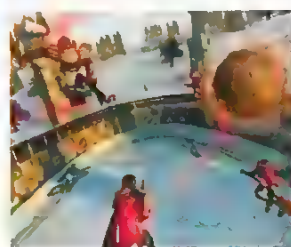
HARRY POTTER : LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

C'est celui Quidditch qui y est !

DEV. : ELECTRONIC ARTS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003

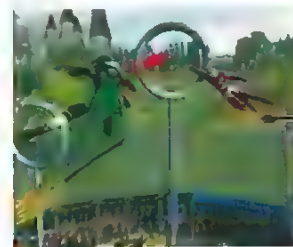
Jeune et célèbre comme aucun autre, Harry Potter ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Après deux jeux d'action/aventure, le jeune sorcier fougueux se lance maintenant dans le sport... Et à Poudlard, c'est bien connu, la discipline favorite est le Quidditch. Une pratique hybride se jouant en altitude sur des balais volants. Basée sur des règles proches de celles du basket (à la différence de trois « paniers » par camp), les sept joueurs de chaque formation doivent donc tout faire pour mettre la balle, baptisée Souaffle, dans un des réceptacles. L'autre option nettement plus expéditive, consiste à attraper une balle dotée d'ailes. Insaississable parce minuscule et très rapide, le Vif d'or donne immédiatement la victoire à qui s'en empare le premier. Il est alors conseillé de bien choisir son équipe parmi les quatre disponibles (dont les Griffondor de Harry et les Serpentard du sadique Drago Malefoy), car les aptitudes

et équipements de chaque joueur (tous contrôlables) modifient vraiment la substance des rencontres. Finissons avec la possibilité d'occuper n'importe



↑ Rapides et nerveuses, les parties devraient être disputées volontiers.

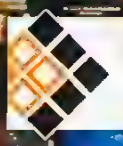
quel poste sur le terrain, une prise en main simplifiée, pour une compétition inédite qui convaincra peut-être les derniers réfractaires au monde magique de Harry Potter.



↑ Une tentative d'arrêt qui illustre bien les actions spectaculaires.



↑ Griffondor au complet, avec le jeune Harry, vedette qui « monte »...



Les brèves

LA TRAHISON D'ISENGARD

Après avoir commis *La Communauté de l'Anneau*, voilà l'adaptation version Vivendi du deuxième tome du *Seigneur des Anneaux* pour la fin d'année. Le moteur graphique a légèrement été amélioré, mais il est encore loin d'être convaincant. Reste que l'on nous promet des batailles à grande échelle et une IA prompte à l'entraide. A voir...



THE Y-PROJECT

Nous étions sans nouvelles du FPS/Aventure/RPG des Allemands de Westka Interactive jusqu'à maintenant. Aujourd'hui, on sait que le titre intègre toujours des notions de diplomatie entre factions militaires et scientifiques. Et les décisions qui en découleront influenceront fortement sur le déroulement de l'action. Bref, il faudra shooter ET réfléchir !

ESPIONNAGE

D'après certains, le cerveau serait l'arme la plus puissante qui soit... A raison de télékinésie, de contrôle de l'esprit ou de combustion à distance, les affrontements de ce jeu d'action promettent d'être roes. Ouverture du robinet à douleurs dès les premiers froids.

WHIPLASH

Un lapin, c'est mignon, gentil et sympa, mais pas toujours... Echappé d'un laboratoire de tests animaliers avec un compère, notre héros aux longues oreilles use et abuse de techniques de combats inattendues pour recouvrer la liberté. Complètement déjanté, ce jeu de plates-formes atypique va assurément faire du bruit cet automne.



WRATH UNLEASHED

Déités prêtes à tout !

DEV. : THE COLLECTIVE
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003

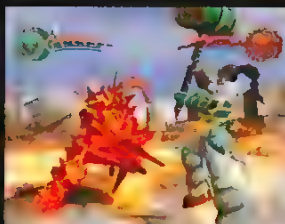
Après un *Buff* et un *Indy* plutôt satisfaisants, The Collective s'attaque à un nouveau registre en reprenant le concept d'Archeon dans ses grandes lignes - ce qui devrait tirer quelques larmes aux plus nostalgiques. *Wrath Unleashed* se distingue donc en mélangeant combats en un contre un et déplacements stratégiques de troupes. Dans un monde médiéval fantastique, quatre royaumes se disputent les territoires : le Dark Chaos, le Light Chaos, le Dark Order et le Light Order. Chacune des ces armées est menée par un maître de guerre qui aspire évidemment à la domination totale. A cette intention, ils disposent tous de créatures mythologiques bonnes ou mauvaises dans leurs rangs. Sont ainsi représentés des bataillons de centaures, de dragons et de licornes qu'il faut placer sur l'échiquier des flots symbolisant les zones à conquérir. Celles-ci donneront alors bonus et malus suivant le type d'unités et leurs caractéristiques spécifiques. Dans le cas d'une case



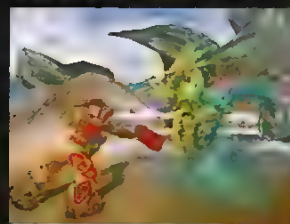
↑ Visiblement, plus c'est gros, plus c'est pataud et apathique !...

déjà occupée, on s'engagera dans un face à face en temps réel terriblement spectaculaire. Les personnages sont énormes, la maniabilité très instinctive et les effets spéciaux

accompagnant les attaques magiques tout simplement magnifiques. En définitive, un croisement des genres visiblement bien trousse et accessible, ce qu'on espère confirmer.



↑ Entre marteau démesuré et magma vivant qui va l'emporter ?



↑ Tous les personnages disposent d'une panoplie de sorts magiques.

VOODOO VINCE

Cajun à ne pas cajoler !

DEV. : BEEP INDUSTRIES
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003

Un peu maso, surtout sado, Vince adore la douleur. Particulièrement celle qu'il s'inflige volontairement... Tout simplement parce que cette poupée vaudou vengeresse doit se faire violence de mille manières pour se défaire de tous les ennemis qui le séparent de Madame Charmaine, retenue prisonnière.

S'enflammer, sauter dans un mixeur, ou se prendre un éclair sur le coin de la figure, sont donc autant de moyens pour la petite poupée vaudou de combattre les dangers des marécages poisseux de la dangereuse Louisiane. Pétri d'une atmosphère délirante où pompes à essences en état d'ébriété et zombies avec deux de tension se côtoient, ce jeu de plates-formes marginal, distille pour l'instant la dose qu'il faut de challenges relevés aux épices et de mini-jeux bien funky. Encore un titre original pour tenter de dépoussiérer un brin le genre.





↑ Ici, l'important n'est pas le décollage, c'est l'atterrissage !

THE ITALIAN JOB

Les petites nerveuses qui ronronnent

DEVELOPPEUR : CLIMAX

EDITEUR : EIDOS

GENRE : COURSE

JOUEURS : 1 OU 2

SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003

Prévu simultanément pour un long-métrage, avec Mark Wahlberg et la sublime Charlize Theron, le pendant vidéoludique de cette aventure mécanique est quasiment

achevé. Le plus intéressant à venir est pour l'instant le mode Scénario qui suit la trame du film. Il se développe sous la forme d'une cavale en Mini Cooper modifiées à travers quinze niveaux dans lesquels le but final sera de prendre la fuite en créant le plus gros bouchon possible. Pour le reste, les modes Cascades et Circuit, parlent d'eux-mêmes, et permettront à deux joueurs de s'affronter. Spécialisés en jeux de courses, mais capables du pire (*Speed Kings*) comme du meilleur (*MotoGP 2*), on attend de voir comment Climax s'en sortira avec les quatre roues...

SPY HUNTER 2

L'espion increvable

DEVELOPPEUR : MIDWAY

EDITEUR : MIDWAY

GENRE : ACTION

JOUEURS : 1 OU 2

SORTIE : NOVEMBRE 2003

Trop linéaire, donc ennuyeux comme un discours de suéur de cailloux, le premier *Spy Hunter* n'avait pas marqué, loin s'en faut. Cette seconde

tentative a donc pour ambition de faire revivre ce titre mythique, en autorisant plus de liberté, notamment avec les décors et de nouvelles transformations de véhicules comme un 4x4 et une motoneige. Pour les armes et gadgets aussi c'est le renouveau, à l'image de tourelles directionnelles et d'un camouflage optique dernier cri. Signalons pour finir, l'apparition de modes dédiés à éprouver votre instinct de survie dans des arènes remplies d'ennemis.



↑ Le rétroviseur en bas à droite est une nouveauté très utile.

THE SIMPSONS HIT & RUN

Apu de morale !

DEVELOPPEUR : RADICAL

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION

JOUEURS : 1 A 4

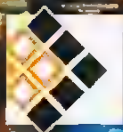
SORTIE : SEPTEMBRE 2003

Il se passe toujours quelque chose à Springfield... Quelque chose d'étrange, de surnaturel ou juste d'amoral. Toujours est-il qu'une fois encore, Homer se trouve au centre des événements. L'Américain moyen par excellence, voire carrément médiocre, découvre que des habitants ont disparu et s'engage alors à les retrouver. On l'aurait deviné, le roi de la beauf attitude a des méthodes d'investigation

bien à lui et va explorer la ville entière à la recherche d'indices, n'hésitant pas un instant à employer les moyens les plus vils... Durant 56 missions à pied ou en véhicule, l'enquête musclée est menée par Homer, mais aussi par le reste de la famille, avec le renfort éclairé du volubile Apu. Avec un sens tout personnel de la justice, le jeu autorise l'emprunt temporaire d'autres voitures, le passage à tabac de moutons indisciplinés et pour la première fois la visite d'intérieurs tels que le Kwik-e-Mart, la centrale nucléaire et la maison familiale. Du bon goût qui sent bon les aisselles et de l'action à revendre pour une aventure bourrée de gags originaux, de bonus directement tirés des quatorze dernières saisons de la série et enfin d'un Mode Multijoueur à 4 pour des virées à quatre roues sans foi ni loi.



↑ Vous constatez ici qu'il ne faut pas s'attendre à une réalisation exceptionnelle.



↑ Distance d'affichage, souci du détail, *Unreal II* est impressionnant !

UNREAL II : THE AWAKENING

Réveil tardif mais à surveiller

DEV : **LEGEND ENTERTAINMENT**

EDITEUR : **ATARI**

GENRE : **DOOM-LIKE**

JOUEUR : **1**

SORTIE : **INDETERMINEE**



Devancé par son rejeton multijoueur, *Unreal Championship*, *Unreal II : The Awakening* n'en finit plus

de mettre à mal les nerfs des fans trop désireux de goûter à cette référence en la matière. Pour l'instant exclusivement réservé aux plaisirs solitaires, ce Doom-like fort en thème et en forme, ne faillit pas non plus en termes d'armement. Afin de fournir un univers suffisamment convaincant, cet opus repose sur un scénario catastrophe aux accents héroïques. L'excellence du titre perdue grâce à un savoir-faire qui s'emploie à étaler avec insolence des techniques parfaitement maîtrisées. Car le jeu



↑ Armes extraterrestres contre des aliens, à la guerre c'est permis.

affiche non seulement des effets de liquides et de transparence à exciter le plus calme des joueurs, mais aussi une quantité et une diversité de moyens d'éradiation encourageant fortement les expérimentations létales. Devant tant de maestria, il est difficile de résister ou de faire le « peine à jouer » aigri... En clair, l'optimisme est de bon aloi pour cette adaptation, car de toute évidence le temps supplémentaire alloué au peaufinage ne peut être que profitable pour la mouture Xbox !



↑ Un de vos compagnons, qu'on aimerait bien connaître d'avantage...



↑ En bon groupe d'intervention, les ennemis savent s'adapter.



↑ Pour les énigmes, la vision thermique aide à déceler les passages secrets.



↑ Il serait peut-être judicieux de passer en mode Ralenti ou Accéléré...

TRINITY

Gangs, bangs, et gros pétards

DEV. : **GRAY MATTER**

EDITEUR : **ACTIVISION**

GENRE : **DOOM-LIKE**

JOUEUR : **1**

SORTIE : **2004**



Quand on a réalisé *Kingpin* et *Return to Castle Wolfenstein*, le Doom-like est un créneau dans lequel

on pourrait ne plus avoir grand-chose à prouver. Et pourtant, si ! Et c'est d'autant plus vrai : sur Xbox où la concurrence est carrément passée en mode Berserk. La première des ripostes de Trinity est de faire dans l'inédit avec son environnement, en l'occurrence la Nouvelle-Orléans, alternant vadrouille dans les marais et exploration risquée de labos high-tech.

On évoque justement ici une autre particularité qui concerne le héros, Nightstalker. Car en plus d'avoir perdu la mémoire, il est à lui tout seul un délire ambulante de modifications biotechnologiques. Et tous ses implants évolutifs lui permettent d'accomplir des prodiges, physiques et sensoriels comme voir les sources de chaleur à travers les murs ou basculer en vision nocturne. Pour l'aspect martial, il est doté d'une force surhumaine et d'une détente digne d'un super héros sous stéroïdes. Il est également capable de ralentir le temps (Copier, c'est pas beau !) ou accélérer ses déplacements (Innover, c'est mieux !). Aussi, pour équilibrer les forces, l'IA s'adapte en permanence aux évolutions du joueur. Beaucoup de bonnes choses sont donc à prévoir à condition que la linéarité ne soit pas trop de la partie.



FUTURAMA

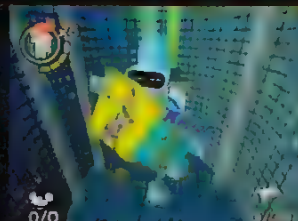
La classe intergalactique

INFOS

DEVELOPPEUR : UDS
EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : JUILLET 2003

Comme nous vous l'avions déjà annoncé dans le numéro 15, l'autre série animée du créateur des Simpsons se voit à son tour adaptée en jeu vidéo. Empreint de la haute teneur en humour sans limites, tout y est ainsi prétexte à des situations déopilantes, parfois embarrassantes relevées de savoureux dialogues. Tour à tour incarnant Fry, Bender, Leela et le docteur Zoidberg, il sera question de recourir à tous les moyens, réguliers ou non, pour débarrasser la Terre d'une businesswoman mégalomane.

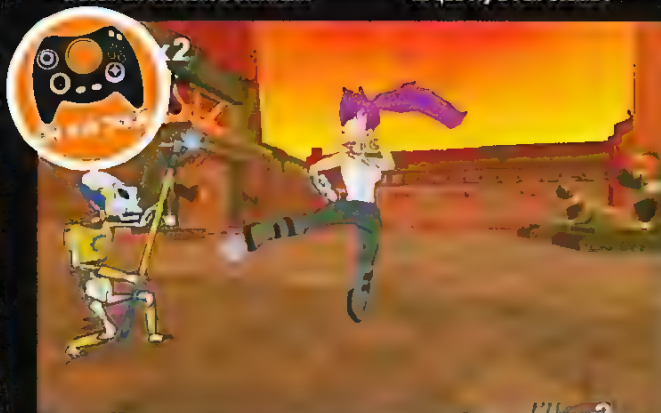
Ne reculant devant rien, surtout pas devant les moyens trash, les héros nettoieront les 21 niveaux au design identique à la version télé. Ils emploieront des armes futuristes à foison et des techniques de combat rapproché pour Leela la cyclope et Bender le raffiné. Autres alternatives de goût, des passages en vue à la première personne, comme celle où Fry prend les commandes d'un poulet-robot géant afin de blaster sans retenue les ennemis qui ont l'audace de croiser sa route. Enfin, pour les fans au dernier degré, à mesure de l'avancée, des cinématiques inédites se débloquent et forment au final un véritable épisode de la série. Autant dire que, hormis certains niveaux que nous jugeons un peu vides, l'ensemble est plutôt attrayant et devrait facilement rallier les amateurs de l'univers.



Bender, visiblement heureux d'avoir un moment d'intimité...



Un marteau en main et c'est fou ce que Fry a l'air éveillé !



Les graphismes sont un peu chichés, mais les animations sont à la hauteur.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

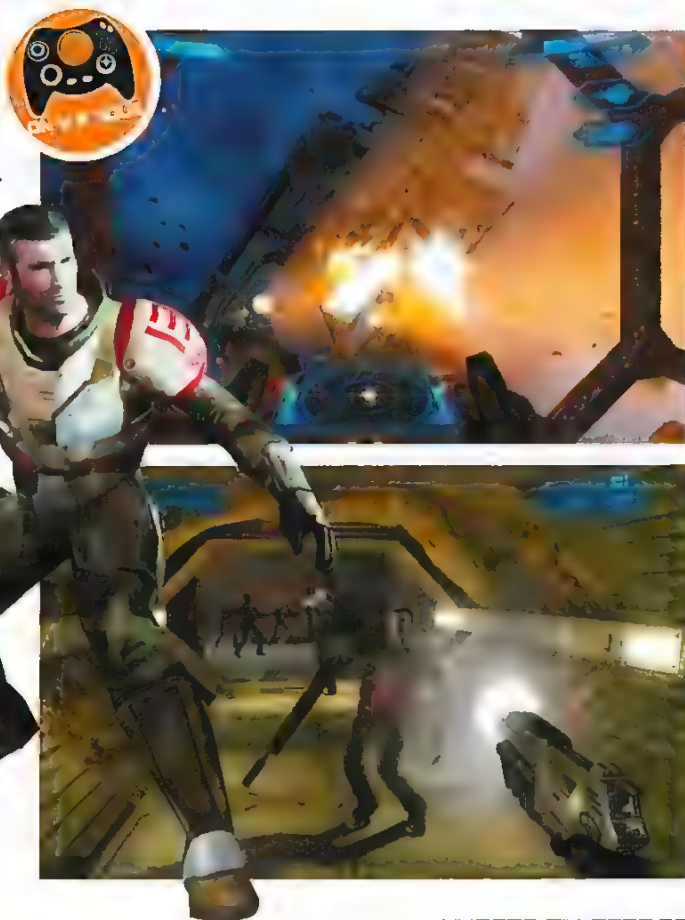
Casseur de déprimes

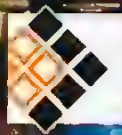
INFOS

DEVELOPPEUR : WHARTOG
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : FIN JUIN 2003

Dans la peau du malheureux Mace Griffin, injustement accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, vous voilà devenu l'élite de la guilde des chasseurs de primes. Dans ce jeu d'action frénétique, on alterne séquences de shoots spatiales et terrestres dans la plus pure veine des meilleurs jeux de tir à la première personne. Pour ce qui est des premières missions, si au début elles se limitent à des séances d'arrimage relativement aisées, par la suite, on en vient rapidement à affronter des escadrons de pirates, aux intentions aussi évidentes que leurs lasers sont foudroyants de précision. Ceci étant, il s'agit généralement

de missions éclairs, à la marge de manœuvre réduite, c'est donc du côté Doom-like pur que le titre prend réellement sa dimension. En plus d'une mise en situation bien amenée qui favorise la paranoïa, la construction des niveaux, l'initiative des ennemis et la variété des accrochages ne laissent aucune place pour les temps morts. En prime, la réalisation générale est on ne peut plus propre. Sans faire dans l'orgie d'étalage technique il est vrai, mais elle s'acquitte parfaitement de son objectif avec un rendu de bonne tenue et une ambiance crédible. En résumé, du très engageant que l'on a vraiment hâte de décortiquer en bonne et due forme !





Les brèves

KOREA : FORGOTTEN CONFLICT

Plastic Reality compte bien faire sortir la Guerre de Corée de son anonymat vidéoludique avec un Commandos-like en 3D. A la tête de cinq unités d'élite (expert en démolition, médecin, sniper...) de l'armée américaine, vous serez chargé de missions d'infiltration, de sauvetage ou de protection. Début des opérations à la fin de l'année !



TERMINATOR 3 : RISE OF THE MACHINES

Matrix fait des émules : le jeu Terminator 3 : Rise of the Machines, bénéficiera de cinq minutes de vidéo totalement inédites et filmées par Jonathan Mostow. Un petit bonus qui sauvera peut-être de l'holocauste ce FPS pas vraiment enthousiasmant malgré ses vingt armes et sa vingtaine de niveaux.

NBA JAM 2004

Les rois du dunk sont de retour ! La série des NBA Jam s'enrichira d'un nouvel opus dès cet hiver, qui reprendra une recette déjà bien éprouvée. Deux équipes de 3, composées de légendes de la NBA, multiplieront les actions surréalistes dans une ambiance loufoque, avec des persos à grosse tête façon SD japonais !



XTREME SKATEBOARDING

Vous avez moins de douze ans et rêvez d'astiquer un skate ? Activision pense à vous avec ce titre reprenant le moteur et le principe de Tony Hawk. Tricks ultimes dans le monde de Toy Story et gamelles avec Mickey seront au programme !



CONFLICT DESERT STORM II

Préparez votre paquetage, la guerre reprend dès la rentrée !

DEV. : PIVOTAL GAMES
EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : OCTOBRE 2003



Allez savoir pourquoi, j'ai comme l'impression que nous n'avons pas fini d'entendre parler de l'Irak

et du Golfe, et qu'une armada de jeux à la gloire des armées américaines et britanniques va bientôt déferler sur notre chère petite console. Eidos ouvre les hostilités avec la suite du jeu d'action en équipe préféré de Berreb. Mais ne pensez pas pouvoir régler son compte à Saddam à la fin de cet épisode, puisque l'action se déroule toujours lors du premier conflit, en 1991.

Conflict Desert Storm II, c'est comme Conflict Desert Storm, mais en mieux... Pivotal Games a réutilisé le moteur développé pour le premier volet et l'a poussé dans ses derniers retranchements. La version présentée souffre encore de menus défauts techniques et ralentit lorsque l'action se fait intense, mais c'est plutôt joli. Le travail sur les textures semble très correct et la gestion de la lumière est plutôt soignée. Il sera même possible de tirer sur les lampes afin de plonger

certaines pièces dans l'obscurité. La furtivité, à peine traitée dans le premier volet, occupe ici une place essentielle. Vous dirigez toujours votre escouade de quatre soldats américains ou britanniques, tous spécialisés (snipe, explosif, armes légères). A la différence que cette fois-ci, vous perdrez la mission si l'une de vos unités meurent et ne pourrez venir à bout de chacun des dix niveaux sans exploiter un minimum les aptitudes de chacun. Autant dire qu'il vous

faudra jouer la carte de la prudence, car les Irakiens sont partout, innombrables et leur IA a été revue à la hausse ! Les troupes ennemies n'hésiteront pas à se replier si elles se sentent en danger. Pour mieux les traquer, vous pourrez utiliser les nouveaux mouvements de vos unités, comme une splendide roulade sur le côté, ou l'un des gadgets inédits, le tout accessible grâce à une interface bien allégée. De quoi enchanter le belliciste qui sommeille en chacun de nous !



↑ L'interface de navigation entre les armes a été simplifiée.



↑ Oh la belle explosion ! Le moteur 3D a pris un petit coup de vieux.



↑ Grâce à une visée laser, vous pourrez sélectionner une cible à bombarder.



↑ Vous dirigez une unité et donnez des ordres aux trois autres.

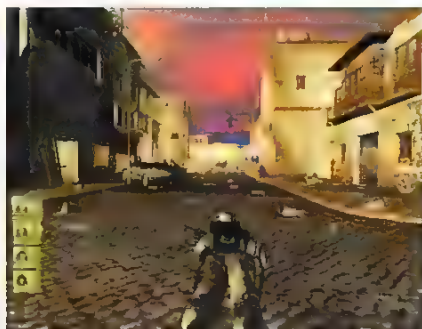


VROUM VROUM !

Vous pourrez grimper à bord de sept véhicules à la modélisation un peu cubique. Amusant en solo, l'expérience prendra toute son ampleur en multi, toujours jouable à 4 en écran split. Chacun des quatre participants pourra s'occuper : l'un conduira pendant qu'un ou deux autres se serviront des armes embarquées. Quant au petit dernier, il pourra utiliser son attirail habituel pour canarder tout le monde. Un vrai safari ! Enfin, sur le Xbox Live, les développeurs se montrent encore très évasifs lorsqu'on les interroge à ce sujet.



↑ Les deux tiers des missions se dérouleront en ville. Comme à la télé !



↑ Une fois allongé, vous pouvez effectuer une roulade sur le côté.



↑ Un système d'expérience améliorera les aptitudes de vos hommes.



↑ Aurez-vous assez de vingt flèches pour venir à bout de cette créature ?



↑ La majorité des décors a été modélisée avec soin.



↑ Tiens, prends ça ! Viens tâter de mon épée, misérable !

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Partez en croisades contre des centaines d'ennemis !

AGE

DEVELOPPEUR : STARBREEZE

EDITEUR : TDK

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Knights of the Temple se déroule au temps des croisades. En tant que chevalier de l'Ordre des

templiers, vous aurez non seulement à jouer un rôle déterminant dans l'Histoire, mais vous devrez également affronter des hordes de démons. L'action rappelle les bons vieux beat'em all et une vue à la première personne permet d'utiliser son arc et ses flèches. Les ennemis sont féroces et ne se laissent pas faire. Il faudra risquer pour venir à bout ! Deux niveaux d'attaque, garde et saut sont à votre disposition. En outre, les développeurs ont utilisé le système de

motion capture des spécialistes d'armes médiévales pour un réalisme à couper le souffle. La version finale pourrait même receler de nombreux effets supplémentaires, comme un bouclier de bois qui vole en éclats si vous frappez assez fort avec votre épée de plusieurs kilos ! *Knights of the Temple* est une excellente surprise. Très dynamique, bénéficiant d'une excellente réalisation et de graphismes somptueux, il assurera votre soif d'action à la fin de l'année.



↑ Les fans d'*Indiana Jones* reconnaîtront cet endroit.

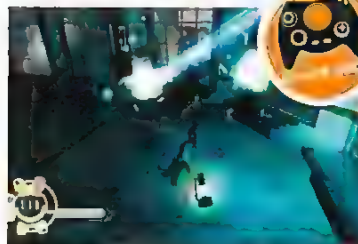
HAUTED MANSION

Visite de la maison hantée de Mickey



Si vous êtes déjà allé à Disneyland, vous connaissez l'attraction *La maison hantée* (*Haunted Mansion*).

TDK va sortir l'adaptation de cette maison très spéciale cet automne. *Haunted Mansion* est un jeu de réflexion dans lequel il faut trouver un interrupteur qui allume la lumière et tuera instantanément tous les fantômes présents. Beaucoup d'énigmes se basent sur l'attraction du parc à thèmes. La réalisation est très correcte et de nombreux effets de lumières sont de la partie. Le jeu sortira parallèlement au film du même nom avec Eddy Murphy.



CONAN

Gros muscles et épées à l'horizon



DEVELOPPEUR : CAULDRON

EDITEUR : TDK

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEURS : 1 A 16

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Si vous aimez les mecs baraqués qui démolissent tout sur leur passage (comme les amis catcheurs de Berreb), réjouissez-vous, Conan débarque ! De retour dans son royaume, il découvre que des méchants sont maintenant les maîtres des lieux. Il n'en fallait pas plus pour le mettre hors de lui ! Dans ce beat'em all très efficace, vous traverserez quatorze régions et rencontrerez une douzaine d'ennemis différents. De temps à autre, vous aurez des petits puzzles à résoudre pour progresser. Le top du top restant le mode Arène qui permet à 16 joueurs de s'affronter simultanément via le Xbox Live ! Sortie prévue au début de l'année prochaine.



↑ Certes, ce n'est pas Schwarzy, mais notre Conan est quand même une belle masse !



ARMED & DANGEROUS

Ils vont tout retourner !

DEV. : PLANET MOON
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 4^e TR. 2003



Pas de temps morts ennuyeux, pas de limitation de munitions, le nouveau titre des

développeurs de *Giants Citizen Kabuto* porte parfaitement son nom. Shoot frénétique à la troisième personne, *Armed & Dangerous* fait l'apologie du carnage en masse orchestré par Roman, cerveau d'un gang d'hallucinés, les Lionhearts, tous décidés à faire le plus grand casse de tous les temps. Leur truc ? Semer le chaos partout où ils passent. Leur terrain de jeu ? Vingt-et-une missions éprouvantes dans lesquelles ils passent leurs nerfs à faire de l'épuration ethnique sur des droïdes psychopathes, des moines défrôqués, et des abominations humaines. On compte des scènes de combat dans des environnements aussi divers et variés que des régions glaciaires, des forêts denses ou des déserts arides. Contre de telles



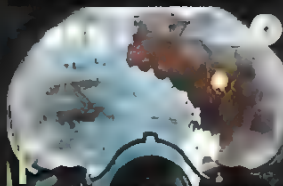
↑ Roman. Un rebelle armé d'une cause et de gros guns !

menaces, autant avoir la main lourde, et même les deux !

On découvre ainsi des armes dévastatrices comme un snipe capable de shooter plusieurs cibles à la fois, ou encore plus fun, la Topsy-Turvy Bomb. Unique et sans égal, cette dernière retourne momentanément la réalité, envoyant les adversaires dans l'espace simplement pour que leur chute n'en soit que plus fatale ! C'est clair, s'il ne brille pas encore par sa technique somme toute conventionnelle, *Armed & Dangerous* stimule par son inventivité et sa nervosité. A suivre donc.



↑ Le calme avant la tempête, voire l'ouragan de feu et de flammes...



↑ Ici, il faut empêcher cent ennemis d'atteindre le cœur de la base.

FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

Brutal dans un monde de brutes

Niveau

DEVELOPPEUR : 3DO
EDITEUR : 3DO
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1

SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



En très bonne voie pour figurer au panthéon des jeux les plus violents, les premiers rapports physiques avec la vision de l'Apocalypse selon 3DO ont été aussi extrêmes qu'attendus. Encore perfectible quant à sa tenue générale, son esthétique se montre dans l'ensemble très classique. Comme nous l'avions évoqué dans le numéro 16, la noirceur

de l'intrigue n'est rien en comparaison des tableaux macabres et gratuits qui illustrent chaque niveau du jeu. Côté jouabilité, Abaddon adopte un style rapide, très stylisé. Ses chorégraphies dynamiques affichent une pêche... d'enfer. Nouvelle info,

les trois élus que notre héros doit retrouver l'aideront dans sa mission divine. La prostituée le soigne, le tueur en série à moitié aveugle voit les démons pour lui, et le politicien véreux use de ses talents de persuasion pour rallier les ennemis à sa cause.



↑ Fin de soirée mouvementée dans un bar, un classique pour certains !



↑ On n'ose imaginer le genre de soins prodigués par cette alliée...

Les brèves

VULTURES

Tu aimes les rapports virils ? T'amuser en Live avec des amis ? Les films de gladiateurs ? Tu n'es pas un paria Vultures t'invite à castagner du musculeux suintant comme toi ! Plutôt joli niveau formes, pas très fini côté fond, il te reste toujours une douzaine d'accessoires à formes et dégâts variables pour te consoler...



SSX 3

Pour le troisième volet de SSX, EA a prévu des montagnes de modes inédits, des avalanches d'enchaînements nouveaux, et même la possibilité d'acheter équipements, vêtements, et MP3. Trop de style ne tuant donc jamais le style, espérons qu'en automne, trop de tricks ne tueront pas la... La quoi au fait ?

FULL THROTTLE 2

Toujours autant versé dans la baston et la justice violente, Ben le biker évolue pour ce retour inespéré en 3D temps réel. En plus de sa rhétorique relevée à la testostérone, il se jette quelques mousses pour reprendre des forces, pour aller faire sa loi dans les 35 niveaux à nettoyer.



MISSION : IMPOSSIBLE

Pour sa nouvelle aventure, Ethan Hunt n'opère plus seul, puisqu'il sera épaulé de 7 agents secrets. Jeu d'infiltration pur, le réalisme à tout crin n'est pourtant pas la priorité. Armes très spéciales comme le lance-guêpe électronique et jouabilité plutôt tolérante sont en effet mis en avant. Pour l'instant, aucune date n'est avancée...



XPRESS

KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS

Rassemblez vos troupes et jetez-vous au cœur de la bataille.

INFOS

DEV. : PHANTAGRAM

EDITEUR : NC SOFT

GENRE : ACTION/STRATEGIE

JOUEUR : 1

Sortie : 3^e TRIMESTRE 2003



The Crusaders du Coréen NC Soft est, parmi tous les jeux Xbox que nous avons pu essayer au salon, l'une



↑ Au cœur de la mêlée, taillez un maximum d'ennemis en pièces !

des claques visuelles les plus abouties. Il se présente comme un wargame simple d'accès où vous dirigez plusieurs corps d'armée au combat contre des orques et autres créatures. Il propose un système de contrôle intuitif mêlant habilement beat'em all et stratégie. Les conditions climatiques (force vent, lumière du jour) affectent l'efficacité des troupes, et il est tout à fait possible de poser des pièges sur le terrain ou construire des ponts pour franchir les cours d'eau. C'est



↑ Ordonnez à vos lieutenants de lancer des attaques magiques.

un réel plaisir de mener ses hommes au combat. Alliés et ennemis se comptent par milliers et sont animés individuellement, donnant un souffle épique incroyable aux batailles. Les



↑ La caméra libre permet d'admirer le niveau de détail impressionnant.

personnages progressent également au fil des campagnes et prennent un aspect « ultra-dark ». Le héros, Gerald, passe du statut de petit croisé en haubert à celui de seigneur de guerre en armures de plates et manteau de fourrure. Enfin, si quatre royaumes ne vous suffisent pas, de nouvelles missions sont prévues en téléchargement via le Xbox Live. Un titre barbare et fascinant.

CONKER : LIVE AND UNCUT

Un lapin a tué un chasseur ? Ça arrive tous les jours dans *Conker* !

INFO

DEVELOPPEUR : RARE

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEURS : 1 A 8

Sortie : INDETERMINEE



Le petit rongeur obsédé et pochtron qui avait fait scandale lors de sa sortie sur N64 est de retour sur Xbox, et cette fois il a amené tous ses potes. Car non content de nous offrir en jeu solo une version au contenu encore plus saignant de *Conker : Bad Fur Day*, Rare nous propose un mode Multijoueur compatible Xbox Live qui parodie les FPS les plus célèbres. Si rêviez de blaster des hamsters au lance-roquettes ou de trancher des ours en peluche avec un katana sur le chemin de ronde du *Castle Wolfenstein*, ne cherchez pas plus loin ! *Conker* vous fera mourir de rire avec son humour subtil et gras à la fois.



↑ Franchement, vous sniperiez sans hésiter cette mignonne créature ?

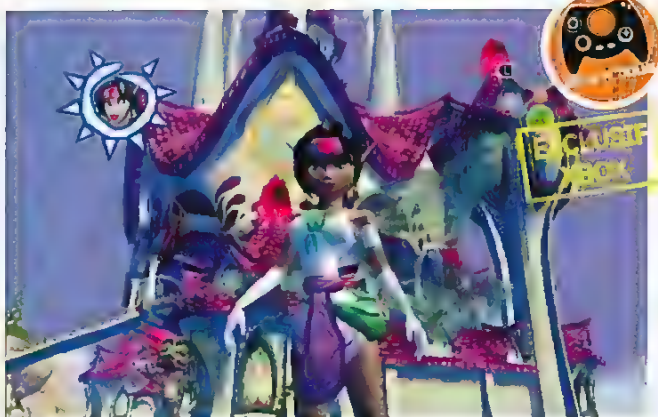
MAGIC

Une adaptation réussie



Ce titre d'Atari est évidemment tiré du célèbre jeu de cartes à collectionner au succès incontesté depuis dix ans déjà. Choisissez un sorcier célèbre ou créez le vôtre avec deux couleurs de magie parmi les cinq proposées. Invoquez des créatures et lancez des sorts pour vaincre le mage qui vous fait face sur le terrain. Au programme : un maniement simple, de nombreuses créatures et enchantement fidèles au jeu de cartes, et des duels sur le Live !





↑ Voici la ravissante pixie que vous incarnez, posant devant sa demeure.



↑ Bientôt elle prendra les plus grands risques pour vous défendre !

KAMEO : ELEMENTS OF POWER

Rare et ses monstres à collectionner au pays des fées

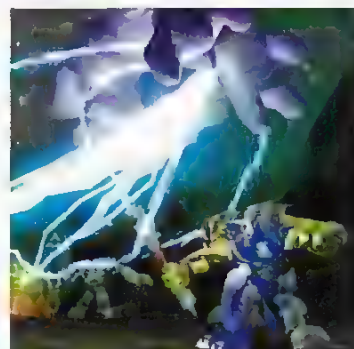
DEVELOPPEUR : RARE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/ AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : 2^e TRIMESTRE 2004



Rare propose une aventure colorée qui se déroule dans un monde féérique. La jolie pixie Kameo doit

rassembler et élever des créatures qui l'accompagneront lors de son périple. Ils combattront ainsi à ses côtés pour délivrer ses ancêtres détenus par un troll sanguinaire. Voyageant avec son ami Meepo le dragon, elle doit résoudre de nombreuses énigmes et franchir des territoires ennemis sur la pointe des pieds. Mais l'agilité et la grâce de Kameo ne conviennent pas à toutes les situations et elle doit faire appel à ses animaux de compagnie.

Pressez la bonne touche et vous contrôlez maintenant une plante boxeuse, un drôle de golem ou un tatou de pierre qui permettent de « passer en force » ou de faire des ravages parmi les ennemis qui vous assaillent. Serait-ce la réponse de Rare au phénomène Pokémon ? Toujours est-il qu'avec son univers enchanteur et sa vingtaine de monstres à capturer, Kameo est un séduisant cocktail qui devrait ravir un très large public.



↑ Chacun des monstres maîtrise un élément particulier. Ici, la foudre !



↑ Les armes improvisées que propose le jeu vous surprendront.



↑ L'histoire qui se déroule en petits chapitres est présentée en BD.



↑ Pilez du squelette à grands coups de pied dans la salle de billard !

GRABBED BY THE GHOULIES

Maman, j'ai raté l'avion !
rencontre Creepshow !

DEVELOPPEUR : RARE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



La copine de Cooper a été enlevée par des morts-vivants qui la retiennent dans un manoir hanté !

N'écoutez que son courage, le gamin vole à sa rescousse -et dans les plumes de zombies, squelettes, chauve-souris et momies de tout poil. *Grabbed by the Ghoulies* est un beat'em all bourré d'humour dans

lequel vous affrontez des hordes de revenants avec les moyens du bord : coups de poing, de pied, prises de catch et lancer de porcelaine. Un des sticks sert à se déplacer, l'autre à frapper dans la direction de votre choix, une excellente idée qui permet de se défendre même lorsque l'on est encerclé. Un simple bouton permet de s'emparer d'une chaise, d'un pot de fleur, d'une pile de cheeseburgers (!) qu'on lancera sur les vilaines créatures. Il y a aussi des subtilités, comme les momies invincibles qu'il faut attirer près de la cheminée pour les y projeter d'un « dropkick » bien placé. Un titre conçu pour tous, qui fleurit la bonne humeur et le kitsch de série B.



XPRESS E3



↑ Ce logo devrait être présent sur tous les jeux compatibles avec le XSN.

XSN : LE SPORT EN LIGNE SELON MICROSOFT

Tournois en ligne et statistiques à gogo !



Microsoft a profité de l'E3 pour annoncer son nouveau programme destiné au Xbox Live : le XSN. Késaka ?

Sous cette appellation un peu obscure se cache tout un programme d'optimisation du réseau Microsoft qui devrait ravir plus d'un fan de sport. Dans les prochains mois, Microsoft sortira 6 titres optimisés pour le XSN : *Amped 2*, *Top Spin*, *NFL Fever 2004*, *NBA Inside Drive 2004*, *NHL Rivals 2004*, et *Links 1912* (Une erreur s'est cachée dans cette phrase : sauras-tu la retrouver ?). Les fonctionnalités annoncées sont assez alléchantes. Tout d'abord, il sera possible de consulter toutes ses statistiques en ligne, sur le site xsnsports.com. On ne parle plus ici du simple nombre de victoires ou de défaites, mais bel et bien de l'ensemble des statistiques du joueur pendant chaque match. Cependant, aucun détail n'a encore été donné. Pourra-t-on connaître le nombre de passes décisives, le nombre de fautes, le taux de réussite aux tirs ou encore le nombre de contres effectués ? L'avenir nous le dira. Mais le plus

palpitant reste la possibilité de créer de vraies équipes et d'organiser des tournois. L'enjeu des parties pourrait bien se trouver décuplé, et l'on pourrait bien se retrouver avec un système de compétition très proche de la réalité. Enfin, il sera possible de recevoir des alertes par e-mail ou par SMS, afin de connaître le jour et l'heure de la prochaine rencontre. C'est bien joli tout ça, mais une question doit sans doute vous brûler les lèvres : « combien ça va me coûter encore cette histoire ? ». Et bien, rien. Zéro, nada. Il suffit juste de créer un compte sur xsnsports.com et en avant la compétition rude et sauvage ! Si les fonctionnalités du XSN semblent attrayantes, les 6 premiers jeux compatibles le semblent également. Tout d'abord, *NBA Inside Drive 2004*. Le jeu de basket de Microsoft, bien meilleur que son prédécesseur, se verra auréolé d'une nouvelle fonctionnalité de passe. Il suffit de presser le bon bouton juste avant que le joueur ne reçoive la balle afin que celui-ci la renvoie immédiatement. Nous avons essayé et le résultat est tout bonnement excellent. Le rythme

est plus dynamique, mais surtout, les contre-attaques en bénéficient grandement. De plus, les statistiques des joueurs seront mises à jour grâce au Live. Chris Webber se blesse ? Dehors ! Il ne fera plus partie du jeu jusqu'à ce qu'il revienne dans la vraie vie. Un débutant s'avère beaucoup plus fort que prévu ? Ses compétences seront revues à la hausse.

NHL Rivals 2004 semble introduire, pour la première fois, un petit peu de mauvais esprit dans les jeux Microsoft. Comme dans *NHL Hitz*, on devrait pouvoir déclencher une bagarre, chaque adversaire étant équipé d'une sorte de jauge de résistance nerveuse. En tant que joueur, on pourra également décider de s'impliquer ou non dans une petite baston sur glace.

NFL Fever 2004 devrait être très accessible pour les débutants, avec la possibilité de changer la vitesse de jeu, et des tactiques faciles à élaborer (on demande à voir cependant). De plus, il est très réussi graphiquement. *Links 2004* est celui qui nous a fait la moins bonne impression. Non que le jeu semble mauvais, mais il semble très difficile de sortir après l'excellent *Tiger Woods* d'Electronic Arts. Beaucoup de nouveaux tricks, et la possibilité d'échanger ses replays avec d'autres joueurs. Voilà, c'est tout pour la gamme XSN. Mais attendez... Il en manque un... *Top Spin* ? Et bien ce titre nous semble tellement fabuleux qu'on a décidé de lui dédier tout un encadré. Alors, qu'est-ce que vous attendez ?



↑ Graphiquement, *NFL Fever 2004* s'annonce impressionnant.



↑ Les tirs adverses pourront être contrés de manière très différente.



↑ *Links* n'est certes pas au niveau de *Tiger Woods* mais il est Xbox Live.





LE PLUS GRAND SALON DE JEUX VIDEO DU MONDE



GHOST RECON : ISLAND THUNDER

Free Cuba !

DEVELOPPEUR : RED STORM
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 4^e TR. 2003



Sorti sous forme d'add-on il y a quelques mois sur PC, *Ghost Recon : Island Thunder* se déroule dans un futur proche. Vous voilà donc à la tête d'un groupe de soldats des Nations Unies, chargé de restaurer la paix peu à Cuba peu après la mort de Fidel Castro. Sur Xbox, *Island Thunder* ne nécessitera pas le premier *Ghost Recon* pour fonctionner. Le jeu comportera 8 missions solo, 8 maps multijoueur auquel il faudra ajouter 4 cartes issues du premier volet. Comme beaucoup de jeux Xbox Live, il sera possible de télécharger de nouvelles missions ou de nouvelles cartes. Côté gameplay, les développeurs semblent

avoir corrigé certains défauts. Fini les aires de jeu désertes où l'on se fait sniper à plusieurs kilomètres ! Il sera également possible de commencer une partie multijoueur alors que l'équipe n'est pas encore au complet.

Il sera également plus facile de savoir qui est en train de parler, grâce à la présence d'un petit indicateur. Graphiquement, le jeu devrait être beaucoup moins terne, et tirer parti des possibilités de la Xbox.



Il sera possible de commencer une partie alors que l'équipe n'est pas complète.

XBOX LIVE

Un peu de nouveau



C'est lors d'une conférence pré-E3 que Microsoft a annoncé les nouvelles fonctionnalités du Xbox Live. Pour commencer, des jeux estampillés « Xbox Live Aware » (Jean-Claude, tu es là ?) devraient faire leur apparition. Bien que non compatibles avec le Live, ils permettent de recevoir des invitations pour rejoindre ses amis sur le réseau Microsoft. Des salles de discussion devraient prochainement faire leur apparition, permettant de mieux préparer ses parties (ou de s'insulter copieusement après une défaite). Il sera également possible d'envoyer et de recevoir des invitations pour jouer sur le Live en utilisant son PC, son pocket PC, téléphone portable ou encore Windows Messenger. Il sera également possible de consulter sa liste d'amis sur le Net, afin de voir s'ils sont connectés. Enfin, un site Web devrait permettre de consulter ses statistiques en ligne et rendre le Live encore plus indispensable. Aucune date n'a encore été annoncée pour ces nouvelles fonctionnalités. « Dans les 12 prochains mois » a dit Microsoft. Wait & See.



Le Live devrait s'enorgueillir de nouveautés dans les 12 prochains mois.

SEGA GT ONLINE

Les paris sont ouverts !

INFOS

DEV. : WOW ENTERTAINMENT
EDITEUR : SEGA
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 A 6
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2003



Fast and Furious semble avoir beaucoup influencé les développeurs ! *Sega GT Online*, prévu pour

cet automne aux Etats-Unis, devrait proposer quelques options intéressantes. Tout d'abord, un système de paris a été implémenté. On pourra ainsi customiser sa voiture dans les moindres détails, lancer les paris, se lancer dans une course sur le Xbox Live, et... tout perdre ! Il s'agit cependant d'un cas extrême, car il sera possible de ne mettre en jeu que certaines parties de sa voiture. Au total ce sont pas moins de 160 caisses que les développeurs comptent inclure dans le jeu. Les fans de grosses autos seront heureux d'apprendre que plusieurs prototypes, datant des années 50, 60 et 70 seront disponibles ! On pourra ainsi

conduire certaines voitures mythiques, qui n'ont jamais vu le jour... Côté multi, *Sega GT Online* devrait permettre à 6 joueurs de s'affronter via le Xbox Live. Il sera également possible de chambrier ses adversaires en pleine course, grâce au Voice Communicator. Techniquement, le jeu apportera son lot d'améliorations : une meilleure distance d'affichage, ombres portées et effets de particules.

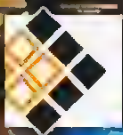


Le jeu devrait proposer pas moins de 160 voitures. Mazette !



Le moteur graphique a été revu à la hausse.





XPRESS E3



↑ Comme dans le premier opus, les dirigeables sont des cibles de choix.



↑ Il sera possible d'utiliser des tourelles pour détruire les ennemis.



↑ Orienté arcade, *Crimson Skies* devrait faire fureur sur le Live.

CRIMSON SKIES : HIGHWAY TO REVENGE

Avions délirants et acrobaties

DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : AVIATION
JOUEURS : 1 A 16
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003



Avec sa vingtaine de missions, ses onze avions et ses cinq modes de jeu à plusieurs et un moteur graphique à faire pâlir 90 % des développeurs présents à l'E3, *Crimson Skies* pourrait bien convertir le grand public aux joies du combat aérien. Orienté arcade, le jeu devrait offrir une très grande liberté. Il sera ainsi possible de remplir plusieurs sous-missions, de changer d'avion en pleine partie, ou encore de prendre le contrôle d'une tourelle, histoire de dégommer

efficacement les ennemis les plus récalcitrants. Vous pourrez aussi effectuer facilement des figures aériennes dignes de *L'Etoffe de héros* : appuyez sur le stick analogique droit et votre coucou trimoteur à une seule hélice effectue des pirouettes insensées qui s'avèrent être bien pratiques afin de sortir de la ligne de tir d'un ennemi un peu trop coriace. Techniquement, le jeu est réellement impressionnant : les cartes sont immenses, la distance d'affichage est étonnante et surtout, le réalisme de la mer a été bien travaillé. Ajoutez à cela le support du Live (jusqu'à 16), des cartes à télécharger, un système de classement, un mode de jeu Multijoueur inspiré du rugby et vous obtenez un jeu qui s'annonce à la fois très prenant et délirant. On vous en reparle le plus rapidement possible...

STEEL BATTALION : LINE OF CONTACT

Une bataille de Mechs



Ô joie ! *Steel Battalion Online* : *Line of Contact* s'annonce très prometteur ! Compatible avec le Xbox Live, il devrait permettre à 10 joueurs de s'affronter simultanément. On pourra choisir entre 10 VT, et même en débusquer de nouveaux, bien cachés paraît-il. Une vue à la troisième personne a également été implémentée. Plus intéressant, l'univers de *Steel Battalion* sera en permanente évolution selon les territoires conquis par les différents clans. La sortie est prévue pour l'hiver prochain aux Etats-Unis.



↑ Il sera possible de jouer à la 3^e personne.

DEAD OR ALIVE ONLINE

En avant la compil !

INFOS

DEVELOPPEUR : TEAM NINJA
EDITEUR : TECMO
GENRE : FIGHT
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 3^e TRIMESTRE 2003



Contrairement à ce que vous pourriez penser, *DOA Online* n'est pas seulement une version compatible Xbox Live de *Dead or Alive 3*. Il s'agit en effet de la compilation des trois titres phares de Tecmo. Graphiquement, *DOA* premier du nom devrait être identique à la version connue sur Saturn. En revanche, le second opus sera sérieusement retravaillé, et devrait surpasser *DOA3* en termes de qualité graphique. De nouveaux costumes seront disponibles et Tecmo promet plus d'interaction avec les décors. Enfin, on devrait en apprendre un peu plus sur le passé des personnages. Mais ? Mais qu'est-ce qu'il fait Keem ? Il se tourne les pouces ? Non, il se chauffe... Coquin, va !



↑ De nouveaux costumes devraient être disponibles.



HALO 2

LE PLUS GRAND SALON DE JEUX VIDEO DU MONDE



AMPED 2

Bienvenue à Frime-sur-Neige !

INFOS

DEVELOPPEUR : MICROSOFT**EDITEUR : MICROSOFT****GENRE : SPORT****JOUEURS : 1 A 8****Sortie : 4^e TRIMESTRE 2003**

Surfeurs des neiges, ce jeu est pour vous ! Le premier *Amped* s'étant taillé un joli succès lors de sa sortie sur Xbox, sa suite devait inévitablement voir le jour. *Amped 2* devrait donc débarquer cet été et ravir notre confrère, ami, stagiaire, compagnon de beuverie Thomas Lavolette. Au menu : plus de tricks, un tutorial spécialement conçu pour les débutants, plus de 300 chansons (mazette !), de nouvelles pistes... Bref, tout a été revu à la hausse. De plus, le jeu est compatible avec le Xbox Live (et estampillé XSN), et offre des fonctionnalités intéressantes. On pourra bien sûr s'affronter en mode Multijoueur, mais aussi télécharger de nouvelles pistes, de nouveaux

challenges, et même des morceaux de musique. Les plus compétitifs pourront même échanger leurs meilleures courses avec d'autres joueurs afin de se mesurer les uns aux autres. Vanité, quand tu nous tiens... S'il faut bien avouer que

techniquement, le jeu s'est amélioré, la version de l'E3 nous rappelait un peu trop les défauts du premier. Une animation des personnages pas toujours réaliste et une certaine pauvreté graphique. Bon, qui va nous le tester celui-là ? Thomas ?



↑ Cette nouvelle version devrait inclure d'innombrables nouveaux tricks.

TOP SPIN

Qui remportera le Grand Chelem ?



Ah la la ! Pas encore de vraie bombe sur Xbox en matière de jeu de tennis ! Et on le regrette !

Top Spin pourrait très sérieusement changer la donne. Avec son moteur graphique ultra réaliste, ses 16 joueurs professionnels modélisés à la perfection et son animation irréprochable, le titre de Microsoft a de grandes chances de devenir le *Virtua Tennis* de la console noire et verte. De plus, il est compatible Xbox Live, fait partie du programme XSN et devrait donner lieu à des affrontements dignes d'une finale de Wimbledon. La version présentée à l'E3 offrait une très bonne maniabilité. *Top Spin* s'annonce comme un très grand jeu de tennis et devrait sortir à l'automne prochain.



↑ Les animations de *Top Spin* sont d'un réalisme étonnant. On en redemande...



↑ Un tournoi entre développeurs et joueurs pros a eu lieu au salon...



↑ *Counter-Strike* sur Xbox contient tous les ajouts de la version 1.6 sur PC...



↑ Terroriste sanguinaire ou groupe d'intervention armé, à vous de choisir votre camp.

COUNTER-STRIKE

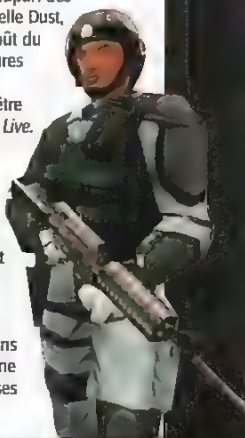
Le jeu en ligne le plus apprécié de la planète

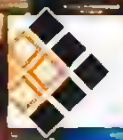
DEVELOPPEUR : VALVE**EDITEUR : MICROSOFT****GENRE : DOOM-LIKE****JOUEURS : 1 A 16****Sortie : 4^e TRIMESTRE 2003**

S'il est un titre qui peut se poser en étendard du jeu sur Internet, c'est bien *Counter-Strike*. Ce FPS

conçu à l'origine par des universitaires bénévoles met en scène deux équipes de joueurs incarnant terroristes et contre-terroristes dans divers décors réalistes : Moyen-Orient, base nucléaire, aéroport assiégé... Mélangeant habilement action pure et stratégie de groupe, il jouit d'une popularité incontestable auprès des jeunes joueurs. Microsoft l'a bien compris et en a fait l'instrument idéal

pour promouvoir le Xbox Live. Cette version Xbox est supérieure à l'originale : le maniement au pad surprend agréablement et le support du casque pour la communication est optimum. La plupart des anciennes cartes, telle *Dust*, sont remises au goût du jour avec des textures magnifiques. Des inédites pourront être téléchargées sur le Live. Les joueurs qui en veulent pourront même envoyer leurs créations à Valve pour obtenir une approbation et une mise en ligne de leur bébé ! *Counter-Strike* sur Xbox s'annonce sans conteste comme une des bonnes surprises de cet E3 2003.





XBOX MUSIC MIXER

Pro-karaoqué. Anti-amis.

Ne vous moquez pas ! Microsoft a profité de l'E3 pour annoncer le Music Mixer, un logiciel destiné à transformer votre salon en bar-karaoqué ! Un logiciel, un micro et c'est le début de la guerre avec les voisins. Le soft est en effet capable d'enlever les paroles de chaque chanson stockée sur votre disque dur : vous

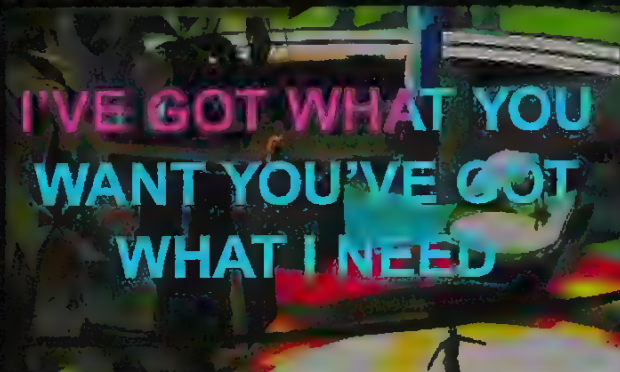
voilà donc fin prêt pour organiser de longues soirées karaoké avec vos amis. Si certains n'ont pas pu vous rejoindre, vous pourrez même enregistrer vos performances sur le disque dur, afin de leur faire apprécier (ou subir) vos envolées lyriques. Mais Music Mixer est également un lecteur multimédia, *a priori* fort bien pensé. Il sera facile de stocker les fichiers son-

disponibles sur son PC et de les transférer sur sa Xbox. De plus, il sera possible de créer de véritables compilations thématiques, comme avec tout bon lecteur de mp3. Le soft permet également de visionner des photos depuis sa console. Si vos amis ne se sont pas encore carapapés au son de votre douce voix, vous aurez également la possibilité de les faire

lir en leur imposant vos clichés de vacances. Tout cela rappelle beaucoup (l'excellent) Media Player 9 de Microsoft sur PC. Toute une série de visualisations (ces images psychédéliques qui s'accroissent au son de la musique en temps réel) seront disponibles dès la sortie du logiciel, d'autres seront téléchargeables sur le Xbox Live. Microsoft promet également que des musiques seront disponibles en téléchargement. C'est pas pour dire, mais entre les services de chat, de messagerie et le lecteur multimédia, la Xbox c'est pas qu'une console de jeux mais une machine à tout faire ! C'est pour quand le calé ?



↑ De nombreuses animations seront disponibles sur le DVD, puis sur le Live.



↑ Qui aurait cru que la Xbox se transformerait un jour en machine à karaoké ?

ET LE MATOS ? Pas beaucoup de nouveautés, mais quelques gadgets intéressants

Clopin-clopat, nous traînions nos carcasses fatiguées dans les couloirs de l'E3, quand

la vision d'énormes allongés jouant à la Xbox nous fit dévier de notre chemin. Késako ? Cette chose, c'est le Pyramat : une sorte de matelas, muni d'un caisson

de basses et de hauts-parleurs. Ni une, ni deux, nous voilà allés sur le sol en train de jouer à Halo. Mazette ! Cette chose est drôlement confortable ! Les

enceintes reproduisent plutôt bien le son et le caisson de basses est terriblement efficace.

Côté utilisation, on est conquis. Mais côté pratique ? Et bien ces bougres de Californiens semblent avoir tout prévu. Le Pyramat est pliable et équipé d'une petite poignée. Le volume des enceintes et du caisson de basses sont réglables, et ils ont même pensé à incorporer une prise casque. Les hauts parleurs sont alors coupés, mais le caisson de basse est toujours en action. Pratique. L'engin est même équipé d'entrées et de sorties stéréo. Il suffit de relier plusieurs Pyramat entre eux, avec des câbles fournis, pour que tout le monde puisse profiter du son. Bien entendu, il peut être relié à n'importe quel source sonore (chaîne Hi-Fi, lecteur DVD, ampli...).

Ce joli joujou devrait bientôt être disponible en import pour environ 135 € (à quand une version en France ?). L'autre nouveauté se nomme Hip Screenpad. Fabriqué par HIP (comme son nom l'indique), il s'agit d'une manette Xbox équipée d'un écran LCD ! Différents réglages sont disponibles et il est possible de connecter plusieurs Screenpads sur une seule console. De petites enceintes ont également été incorporées. Malheureusement, nous n'avons pu essayer sur place, donc impossible de juger de la qualité de l'écran. Le prix de ce produit et sa date de disponibilité restent encore inconnus, mais on serait bien curieux de le tester. Et le Pyramat aussi !



↑ Le Screenpad de HIP : une bonne idée qu'on attend de tester.

↑ Pratique, le Pyramat est pliable et transportable.

↑ L'outil indispensable pour le joueur flemmard ?

bigben
interactive
EVEILLEZ VOS SENS...



ACTION REPLAY™

POUR XBOX®

**DES MILLIERS DE CODES
POUR ALLER AU BOUT DE VOS JEUX !**



TOUTES LES ARMES



ENERGIE INFINIE



CODES DÉTAILLÉS



ACCÈS À TOUS
LES NIVEAUX



MUNITIONS INFINIES



PERSONNAGES
SUPPLÉMENTAIRES



VIES INFINIES

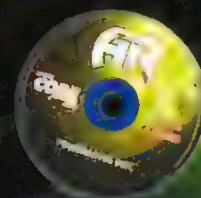


Devenez maître de vos jeux !

- PRÉCHARGÉ AVEC DES CODES DE DÉVERROUILLAGE INÉDITS POUR TOUS LES JEUX LES PLUS RÉCENTS
- MISE À JOUR POSSIBLE SUR WWW.CODEJUNKIES.COM
- PARVENEZ À DES NIVEAUX JUSQU'À PRÉSENT INACCESSIBLES
- AUGMENTEZ VOS CHANCES EN VOUS ARMANT DE MUNITIONS, DE MUNITIONS OU DU TEMPS INFINI



PRÉCHARGE AVEC DE NOMBREUX
CODES HALLUCINANTS POUR LES JEUX
LES PLUS RÉCENTS



AVEC CD, CARTE 8 MEG ET CONNECTIQUE USB



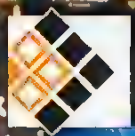
FONCTION FREELOADER INCLUSE :
PERMET DE JOUER AVEC TOUS LES
JEUX D'IMPORT

100% NON OFFICIEL



codejunkies
www.codejunkies.com

Xbox est une marque déposée par Microsoft



Planning

MAIS CE N'EST PAS TOUT... Les titres en développement sur Xbox sont si nombreux que nous n'avons absolument pas pu tout caser dans cet énorme dossier E3. Voici un petit récapitulatif de ceux qui devraient faire l'objet d'actus dans les prochains numéros.



↑ ALIAS



↑ ARX FATALIS



↑ B.C.

ALIAS 1

DEVELOPPEUR : ACCLAIM EITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 4^e TR. 2003

ALTER ECHO

DEVELOPPEUR : OUTRAGE GAMES EITEUR : THQ
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 3^e TR. 2003

ARX FATALIS 2

DEVELOPPEUR : ARKANE EITEUR : DREAMCATCHER
GENRE : RPG SORTIE : 4^e TR. 2003

B.C. 3

DEVELOPPEUR : LIONHEAD EITEUR : MS
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 2004

BACKYARD WRESTLING

DEVELOPPEUR : PARADOX EITEUR : EIDOS
GENRE : BASTON SORTIE : 3^e TR. 2003

BLACK AND WHITE

DEVELOPPEUR : LIONHEAD EITEUR : MICROSOFT
GENRE : STRATEGIE SORTIE : 2004

BLACK HAWK DOWN

DEVELOPPEUR : NOVALOGIC EITEUR : NOVALOGIC
GENRE : DOOM-LIKE SORTIE : 4^e TR. 2003

BLOODY ROAR XTREME 4

DEVELOPPEUR : KONAMI EITEUR : KONAMI
GENRE : BASTON SORTIE : 4^e TR. 2003

BREAKDOWN 5

DEVELOPPEUR : NAMCO EITEUR : NAMCO
GENRE : ACTION SORTIE : 4^e TR. 2003

BREED 6

DEVELOPPEUR : BRAT DESIGN EITEUR : CDV
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 2004



DRAGON'S LAIR 3D 7

DEVELOPPEUR : DRAGON'S LAIR LLC EITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 3^e TR. 2003

DRIVER 3

DEVELOPPEUR : REFLEXION EITEUR : ATARI
GENRE : ACTION SORTIE : 2^e TR. 2004

DUALITY 8

DEVELOPPEUR : TRILOBYTE EITEUR : PHANTAGRAM
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 2004

DUNGEON & DRAGONS HEROES 9

DEVELOPPEUR : ATARI EITEUR : ATARI
GENRE : ACTION/RPG SORTIE : 3^e TR. 2003

FREEDOM BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

DEVELOPPEUR : IO EITEUR : EA
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 3^e TR. 2003

FULL THROTTLE 2

DEVELOPPEUR : LUCASARTS EITEUR : LUCASARTS
GENRE : AVENTURE SORTIE : 4^e TR. 2003

GHOST MASTER

DEVELOPPEUR : EMPIRE EITEUR : VIVENDI
GENRE : STRATEGIE SORTIE : 3^e TR. 2003

GLADIUS

DEVELOPPEUR : LUCASARTS EITEUR : LUCASARTS
GENRE : RPG SORTIE : 3^e TR. 2003



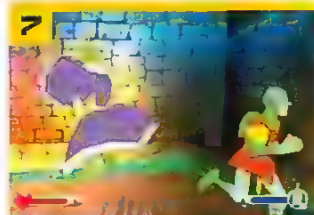
↑ BLOODY ROAR XTREME



↑ BREAKDOWN



↑ BREED



↑ DRAGON'S LAIR 3D



↑ DUALITY



↑ DUNGEON & DRAGONS HEROES

10



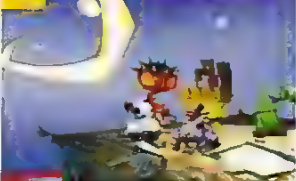
↑ GROUP S CHALLENGE

11



↑ JUDGE DREDD

12



↑ KORE GANG

13



↑ MIDNIGHT CLUB II

14



↑ MIDTOWN MADNESS 3

15



↑ PSYCHONAUTS

GROUP S CHALLENGE 10

DEVELOPPEUR : CAPCOM EDITEUR : CAPCOM
GENRE : COURSE SORTIE : 4^e TR. 2003

JUDGE DREDD 11

DEVELOPPEUR : REBELLION EDITEUR : VIVENDI
GENRE : DOOM-LIKE SORTIE : 2004

KORE GANG 12

DEVELOPPEUR : UDS & ZOINK EDITEUR : CDV
GENRE : PLATES-FORMES SORTIE : 4^e TR. 2003

LE RETOUR DU ROI

DEVELOPPEUR : EA EDITEUR : EA
GENRE : ACTION SORTIE : 4^e TR. 2003

MAFIA

DEVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS EDITEUR : TAKE 2
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 4^e TR. 2003

MIDNIGHT CLUB II 13

DEVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS EDITEUR : TAKE 2
GENRE : COURSE SORTIE : 3^e TR. 2003

**MIDTOWN MADNESS 3 14**

DEVELOPPEUR : MICROSOFT EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : COURSE SORTIE : 3^e TR. 2003

**PSYCHONAUTS 15**

DEVELOPPEUR : DOUBLE FINE EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : PLATES-FORMES SORTIE : 2004

RIDGE RACER RACING EVOLUTION

DEVELOPPEUR : NAMCO EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSE SORTIE : 2004

SOUL CALIBUR 2 16

DEVELOPPEUR : NAMCO EDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON SORTIE : 3^e TR. 2003

STAR WARS GALAXIES 17

DEVELOPPEUR : VERANT EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : RPG SORTIE : 2004

**STRIDENT**

DEVELOPPEUR : PHANTAGRAM EDITEUR : NC SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 2004

TEAM SAS 18

DEVELOPPEUR : RAGE EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 4^e TR. 2003

TENCHU

DEVELOPPEUR : INDETERMINE EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION/STRATEGIE SORTIE : 2004

THE GREAT ESCAPE 19

DEVELOPPEUR : PIVOTAL GAMES EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 4^e TR. 2000

TRUE FANTASY LIVE ONLINE 20

DEVELOPPEUR : LEVEL 5 EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : RPG SORTIE : 2004

**UFC 2**

DEVELOPPEUR : ANCHOR EDITEUR : TDK
GENRE : BASTON SORTIE : 4^e TR. 2003

X FILES 21

DEVELOPPEUR : BLACK OPS EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/AVENTURE SORTIE : 4^e TR. 2003

15



↑ SOUL CALIBUR 2

17



↑ STAR WARS GALAXIES

18



↑ TEAM SAS

19



↑ THE GREAT ESCAPE

20



↑ TRUE FANTASY LIVE ONLINE

21



↑ X FILES



BRUTE FORCE



DEPT. OF DEFENSE REPLAY: KENNEDY CALLED IN TO SEE MCM



SORTIE OFFICIELLE
LE 27 JUIN
Réservez-le !

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS
du lundi au vendredi de 18h à 21h
et GAGNEZ 5 JEUX PAR SEMAINE



- | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |



En juin venez découvrir
en **EXCLUSIVITÉ**
dans votre Micromania
et sur grand écran
les meilleurs moments de l'E3
le salon mondial du jeu vidéo !



La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

* Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €
(montant non applicable sur les consoles.)



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Reservez vos jeux !
• dans votre Micromania
• sur micromania.fr

35 nouveaux Micromania !

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE **OUVERT**
C. Coatl Tourville La Rivière - 13100 Tourville La Rivière
Tel. 02 35 81 16 16

91 MICROMANIA LA VILLE DU BOIS **OUVERT**
C. Coatl Comment - 91620 La Ville-du-Bois
Tel. 01 69 01 79 53

64 MICROMANIA PAU **OUVERT**
C. Coatl Auchan Pau - 64000 Pau - Tel. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART **OUVERT**
C. Coatl Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint
Tel. 01 64 13 96 81

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **OUVERT**
C. Coatl Lingostière - 06100 Nice - Tel. 04 93 81 11 11

13 MICROMANIA AVANT CAP **OUVERT**
C. Coatl Avant Cap - 13100 Avignon - Tel. 04 90 11 11 11

62 MICROMANIA SAINT-OMER **OUVERT**
C. Coatl Auchan - 62219 Longuenesse
Tel. 03 21 39 29 92

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMELLES **OUVERT**
C. Coatl du Fave - 95370 Montigny-Les-Cornelles - Tel. 01 39 97 16 98

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET **OUVERT**
C. Coatl Fenouillet - 31100 Toulouse - Tel. 05 61 11 11 11

29 MICROMANIA BREST **OUVERT**
C. Coatl Croix Ju Guesen - 29200 Brest - Tel. 02 98 44 01 31

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN **OUVERT**
C. Coatl St-Quentin - 78180 Montigny-Le Bretonneux
Tel. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD **OUVERT**
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Barrière - 75010 Paris
Tel. 01 53 24 13 81

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES **OUVERT**
C. Coatl Carrières Les Milles - 13290 Aix Les Milles
Tel. 04 96 14 05 91

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE **OUVERT**
C. Coatl Bonneveine - 13200 Marseille - Tel. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE **OUVERT**
C. Coatl Auchan - 42390 Villars - Tel. 04 77 91 06 25

07 MICROMANIA VALENCE **OUVERT**
C. Coatl Auchan - 07500 Guillevand-Granges
Tel. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY **OUVERT**
C. Coatl Val d'Oly - 91100 Evry - Tel. 01 69 87 06 25

85 MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON **OUVERT**
C. Coatl La Roche-sur-Yon - 85000 La Roche-sur-Yon
Tel. 02 51 42 99 76

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER **OUVERT**
Mail RER La Grande Arche - 92800 Puteaux
Tel. 01 41 02 92 39

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY **OUVERT**
C. Coatl Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tel. 01 60 05 63 09

30 MICROMANIA NIMES SUD **OUVERT**
C. Coatl Grand - 30000 Nîmes - Tel. 04 66 02 48 25

02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN **OUVERT**
C. Coatl Le Fayet - 02100 Fayet - Tel. 03 23 67 01 22

60 MICROMANIA COMPIÈGNE VÉNETTE **OUVERT**
C. Coatl Carrefour - 60280 Venette - Tel. 03 44 11 11 11

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION **OUVERT**
C. Coatl Carrefour - 91022 Evry - Tel. 01 69 87 06 25

78 MICROMANIA FLINS **OUVERT**
C. Coatl Auchan - 78100 Flins - Tel. 01 39 24 11 11

91 MICROMANIA ATHIS MONS **NOUVEAU**
C. Coatl Auchan - 91220 Athis-Mons - Tel. 01 69 87 06 25

54 MICROMANIA NANCY LAXOU **NOUVEAU**
C. Coatl Auchan - 54520 Laxou - Tel. 03 83 31 11 11

91 MICROMANIA BRETAGNY/ORGES **NOUVEAU**
C. Coatl Maison Neuve - 91220 Brétigny-sur-Orge - Tel. 01 69 87 06 25

63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE **NOUVEAU**
C. Coatl Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tel. 04 77 91 06 25

63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE **NOUVEAU**
C. Coatl Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tel. 04 77 91 06 25

62 MICROMANIA COLMAR HOUSSIN **NOUVEAU**
C. Coatl Coa - 68125 Houssein - Tel. 03 83 31 11 11

13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX **NOUVEAU**
C. Coatl Auchan - 13503 Martigues - Tel. 04 77 91 06 25

66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA **NOUVEAU**
C. Coatl Auchan - 66100 Perpignan - Tel. 04 77 91 06 25

83 MICROMANIA OLLIOULES **NOUVEAU**
C. Coatl Toulon Est - 83190 Ollioules - Tel. 04 77 91 06 25



► ■ X FILES ■ ■

Des dossiers complets sur des thèmes précis ou sur les jeux les plus attendus. Ce mois-ci :
BRUTE FORCE P.52

BRUTE FORCE

Brutalement fort, forcément brutal, le futur chef-d'œuvre exclusif de la Xbox ne se cache pas derrière des artifices... Le futur du jeu tactique, c'est ici et maintenant !

FRED



**EXCLUSIF
XBOX**

INFOS

DEVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 8

DISPONIBLE : FIN JUIN 2003

Souvenez-vous... Il y a un peu plus d'un an, votre magazine favori faisait sa couverture sur un jeu à l'époque totalement inconnu. *Brute Force* était alors en pleine phase de développement mais, déjà, nous vous annoncions que ce titre allait certainement avoir le même impact qu'un *Halo*. Et nous ne nous sommes pas trompés : la version preview que nous avons reçue (et qui a honteusement été prise en otage par votre serveur) se place au-delà de nos espérances. Pour une fois, un développeur a su tenir toutes ses promesses : c'est assez rare, voire inédit ! *Brute Force* a tous les atouts pour devenir le jeu phare sur Xbox en 2003, les autres poids lourds (*Halo 2*, *Fable*...) se faisant désirer. Et c'est tant mieux, car il aurait été dommage que cette perle

méconnue subisse l'ombrage de ses pairs plus médiatisés. Initialement attendu pour Noël dernier, le jeu a été ajourné de près de six mois. La raison de ce retard ? Digital Anvil a voulu peaufiner jusqu'au dernier pixel son titre : une décision tout à son honneur. Aperçu lors du X02 américain, *Brute Force* nous avait fait frémir avec ses ralentissements brusques et son système de jeu un peu confus. Mais le doute est maintenant dissipé et nous vous affirmons que ce titre sera l'un des plus impressionnants de la machine. On a du mal à croire qu'une telle merveille fonctionne parfaitement sur une petite console de salon et non pas sur un gros PC à 4 000 euros...

Trêve de bavardages, la galaxie a besoin de vous : fourbissez vos guns, approvisionnez-vous en grenades et en route vers les étoiles !



LES CHIENS DE GUERRE

Brute Force n'est pas un jeu de machos ! La parité des sexes a été respectée : votre organisation vous propose de contrôler deux filles ou deux garçons. Commençons les présentations avec ces messieurs...

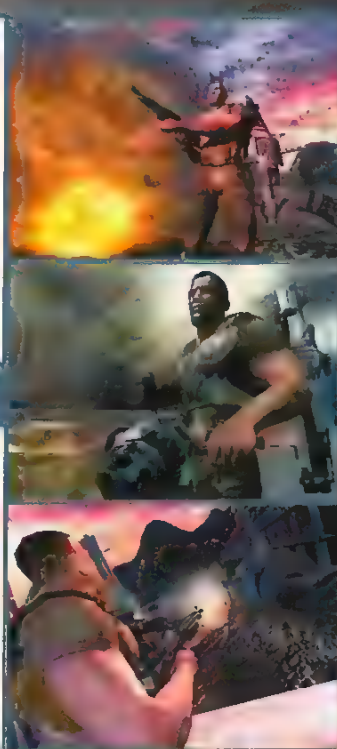
Tex, le tank sur pattes

L'archétype du gros costaud kamikaze, un Rambo à peine domestiqué qui ne vit que pour l'action. Tex vous servira de cobaye au début du jeu pour vous familiariser avec les commandes : c'est d'ailleurs le seul moment où cette tête brûlée sera docile ! C'est le personnage le plus résistant de la bande : sa barre de vie est la plus longue de toutes et, lorsqu'il active son pouvoir spécial, il ne ressent quasiment plus la douleur. C'est le personnage idéal à employer pour nettoyer rapidement un secteur

ou pour couvrir les autres membres de l'équipe lors de déplacements tactiques. Il affectionne les gros flingues : le canon rotatif, que vous obtenez dès la deuxième mission, est son joujou préféré. Il peut également désamorcer les mines anti-personnels qui traînent sur les champs de bataille. La manœuvre est hélas longue et demande un minimum de tranquillité. Cela dit, vous pouvez toujours tirer sur un engin explosif pour vous en débarrasser plus rapidement mais alors adieu l'approche discrète... Il sera le chouchou de tous ceux qui préfèrent la force brute à la finesse mais, mine de rien, il faudra en prendre soin : son inconscience lui vaut de nombreuses blessures !

BERSERKER ►►

Tex saisit ses deux armes et se met à tirer comme un psychopathe sur tout ce qui bouge ! En pratique, cela donne une moyenne de deux morts à la seconde. Les balles fusent par centaines : surtout, restez derrière si vous voulez éviter d'être blessé. Lorsqu'il rentre en transe, Tex ne ressent presque plus la douleur et avance droit devant lui. Il ne se mettra jamais à couvert alors pensez à éliminer les snipers adverses qui se font une joie de le prendre pour cible. Laissez faire l'ordinateur pour pacifier un secteur, prenez le contrôle si vous souhaitez rapidement éradiquer une cible spécifique.



Brutus, prédateur à sang-froid

Cet humanoïde reptilien sera votre premier compagnon de bataille : Tex ira le secourir dès la deuxième mission des griffes d'une tribu renégate. Doté d'un très grand sens de l'honneur, Brutus ne sera malheureusement jamais un Prix Nobel de physique... Son QI semble assez limité, vu la finesse de ses réflexions ! Il est cependant dénué de peur et vous suivra jusqu'en Enfer si vous lui demandez. Complément idéal de Tex, Brutus préfère lui aussi l'action à la dissertation. Son arme de prédilection ? La version moderne du fusil à pompe. Son style de combat le rend inestimable pour les attaques en close combat :

c'est un spécialiste des escarmouches à courte distance. Très mobile malgré sa démarche simiesque, il affectionne particulièrement de prendre à revers les soldats embusqués. L'ordinateur le contrôle à la perfection : laissez-le faire lors des combats rapprochés ! Il peut également servir de radar à la troupe, grâce à son pouvoir spécial très utile. Sa discrétion naturelle en fait un éclaireur efficace en zone forestière. Bref, le coéquipier idéal pour constituer un binôme.

SPIRIT OF VENGAR ►►

Une énergie mystique envahit son corps trapu et Brutus se met littéralement à voir rouge ! En bon reptile, il se régénère, ce qui permet d'économiser les précieux medpacks. Mais surtout il distingue parfaitement toutes les créatures vivantes présentes dans son champ de vision, tel un Predator. Vous apprécierez particulièrement ce pouvoir lorsque vous traverserez des plaques de brouillard ou des jungles : les ennemis apparaissent en rouge fluo. Ses déplacements deviennent plus vifs mais faites attention où vous mettez les pieds car il devient impossible de distinguer la moindre mine posée au sol...



DANGER GIRLS

Flint et Hawk contrebalancent idéalement la féroce de leurs homologues masculins par la discrétion... Ces deux-là peuvent faire changer le cours d'une bataille grâce à leur froide efficacité !



Flint, machine à tuer

C'est peut-être le personnage le plus puissant du jeu, en tout cas le plus efficace de tous en terme de létalité. Ce cyborg féminin tient le rôle de sniper au sein de la Brute Force. Autant dire qu'elle abhorre les affrontements directs et préfère se tenir en retrait loin, très loin, du théâtre des hostilités. Son œil électronique lui permet de zoomer avec précision sur des cibles distantes et, surtout, ses nerfs d'acier l'empêchent de trembler... En combat rapproché, elle

affectionne l'usage d'un pistolet sonique dévastateur mais à la cadence de tir médiocre. Assez hautaine car consciente de son talent, elle traite ses ennemis avec mépris et ses collègues avec ironie. Un perso très agréable à jouer malgré sa relative fragilité, ce serait dommage de laisser la console en profiter ! L'employer demandera de plus grands efforts tactiques et du calme : utilisez-la surtout pour éliminer les snipers adverses avant d'envoyer les autres brutes à la charge. Pensez également à optimiser ses déplacements et à trouver des points de tir couvrant la plus grande zone possible.

CIBLAGE AUTOMATIQUE »

➤ Du pain béni pour tous ceux qui, comme Berreb', préfèrent les tactiques basées sur l'usage immodéré du fusil de sniper. Flint repère et descend instantanément dans sa ligne de feu le moindre hostile présent dans un vaste périmètre. Un tir, un mort : aucun personnage n'est aussi productif ! Elle atteint des cibles à des distances surprenantes. Lorsqu'elle utilise son talent, Flint devient l'incarnation cybétique de la Mort. Par contre, elle se déplace à vitesse réduite et ne peut pas sauter. De plus, ce pouvoir met un temps fou avant de se régénérer mais c'est le prix à payer pour une minute de bonheur mortifère...



Hawk, ni vue, ni connue !

Ne vous fiez pas à ses faux airs de Dana Scully... Cette fille-là ne résout pas ses problèmes en utilisant son portable, préférant plutôt son calibre ! Jolie, athlétique mais aussi mortelle qu'un crotale, elle tient brillamment le rôle d'éclaireur de la bande, toute en subtilité et infiltration. C'est elle qui vous permettra de vous introduire au cœur d'un campement ennemi et d'y déclencher soudainement le chaos. Rapide, silencieuse, elle se faufile absolument partout : évidemment, quand on peut devenir invisible, c'est beaucoup plus facile ! Elle vous servira d'yeux avant de planifier une attaque, vous permettant de recenser les effectifs de vos adversaires et de dénicher des abris bien situés pour y envoyer Flint.

C'est peut-être le membre de la Brute Force que vous utiliserez le plus souvent, tant les repérages deviennent cruciaux dans les missions avancées. En cas de baston, la console sait très bien s'en débrouiller... Comme elle est limite hypocondriaque, elle utilise assez souvent des medpacks : apprenez-lui à gérer ses quantités.

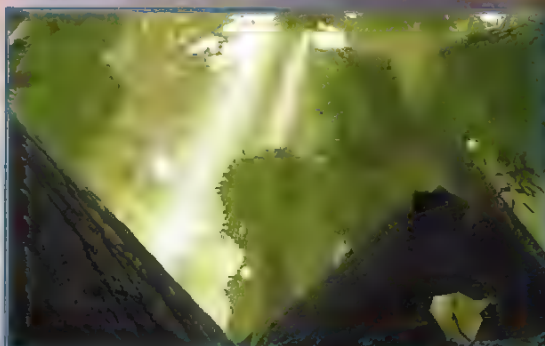
ELLE EST OU ?! »

➤ Brute Force est un titre qui fait la part belle à l'infiltration : imaginez le bonheur de disposer d'un personnage pouvant devenir invisible ! Plus besoin de se tapir contre des parois, le chemin le plus court jusqu'à votre prochaine victime est la ligne droite ! Hawk dispose aussi d'une espèce de lame énergétique, qui tue en un seul coup la plupart des soldats adverses. Malheureusement, ce pouvoir ne dure pas éternellement : il faudra faire preuve de modération pour optimiser son usage. Attention à ne pas se faire repérer avec un acte stupide, genre étripier un garde devant trois de ses potes...





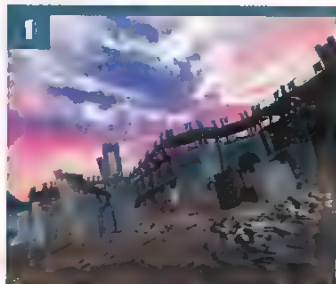
gore, attendez-vous à quelques effusions...



très convaincants... Du grand art.

RASEZ-MOI TOUT ÇA >>>

Si vous vous sentez l'âme d'un urbaniste, *Brute Force* saura vous satisfaire ! De très nombreux éléments de décor peuvent être démolis. Des destructions accompagnées d'explosions de plus ou moins grande ampleur selon la nature de l'objet : imaginez ce que cela donne lorsque vous faites péter une gigantesque cuve à pétrole... Le tout accompagné d'effets de déflagration d'une qualité supérieure à ceux de *MechAssault*, les particules étant parfaitement bien gérées par le moteur du jeu.



Bungie Junior, le meilleur bruit de vent suspect...

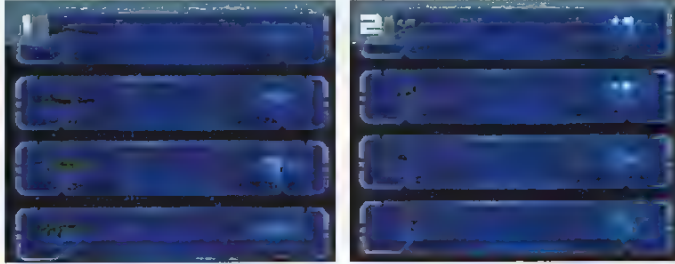
BRUTALEMENT BEAU

Avec un nom pareil, on pouvait penser que la subtilité faisait partie des absents... Hé bien non ! Digital Anvil a su forger un titre intense, raffiné et redoutablement accrocheur. Malheureusement pour nous, la version que nous avons reçue ne comprenait que sept niveaux jouables, qui offrait tout de même une durée de vie de 4-5 heures ! Selon les rumeurs, cela correspond à un petit tiers du jeu. Difficile dans de telles conditions de vous parler longuement du scénario. Pour faire court, sachez que vous incarnez la destinée d'une Agence Tous Risques du futur, le côté bricolage en moins. Le jeu est donc, comme prévu, découpé en missions mais une trame de fond incluant secte mystérieuse, corporations corrompues et aliens détestables est à prévoir. Raffiné, *Brute Force* l'est à plus d'un égard, à commencer par son gameplay. Imaginez un *Conflict Desert Storm* boosté aux stéroïdes, doté de graphismes à faire pâlir d'envie les p'tits gars de chez Bungie et vous obtiendrez une assez bonne idée de ce qu'est *Brute Force*. Allez, on n'a

peur de rien, on ose le dire : ce jeu est plus beau que *Halo* ! La modélisation des décors force le respect : aucun jeu ne lui arrive à la cheville ! Les designers ont lâché leur talent pour concevoir des écosystèmes extraterrestres saisissants de beauté, fourmillant de détails et d'une luxuriance incroyable. Seule la planète Hyllis de *BGE* (voir précédent numéro) atteint de tels sommets d'obsession naturaliste... Que l'action se déroule sur les bords d'une plage, dans des vallons rocheux ou sur des plateaux volcaniques, rien à redire : c'est tout simplement sublime. Le bump mapping recouvre chaque centimètre carré de sol, la distance d'affichage respectable n'occasionne aucune apparition soudaine de polygones, des effets de particules délicats (brouillard, sable, pollen...) et de lumière luxueusement superflus baignent les paysages... *Brute Force* redéfinit la notion de beauté sur Xbox. Seul détail qui nous a un peu agacé : la présence de murs invisibles dans certaines zones mais gardons en mémoire que ce n'est qu'une préversion ! >>>

DESTRUCTION MASSIVE >>

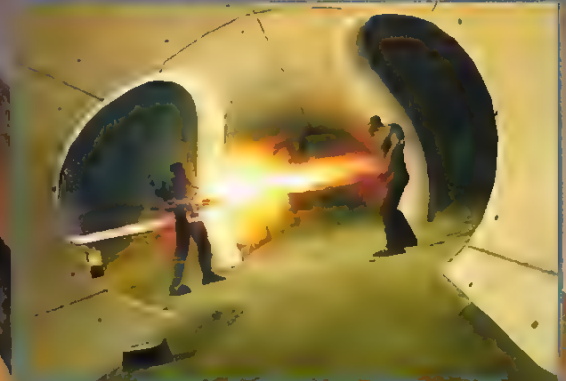
Une quinzaine de guns, une dizaine de grenades... Vous en voulez encore ? Des mines, des brouilleurs de radar, des masques respiratoires. Un peu plus ? Des trousses de soin, des couteaux. L'équipement disponible a de quoi faire pâlir un Intendant militaire ! Vous récolterez la plupart de ces objets sur les corps raidis (ou carbonisés, c'est selon) de vos ennemis. Vous pourrez, de plus, les utiliser d'un chapitre de mission à l'autre ! Sachez que certains objets, comme les échantillons ADN, rapportent des primes substantielles : pensez à récupérer ces cubes verdâtres, souvent bien gardés.



Les grenades à gaz ne servent à rien face à des soldats masqués.



Hawks s'enivre à grande vitesse et prend du plaisir.



Les mutants sont costauds et encaissent bien les coups.



La vision thermique, très pratique en cas de visibilité réduite.



FORCEMENT GENIAL

Un moteur graphique ultra performant, c'est bien mais pour obtenir un bon jeu vidéo, cela ne suffit pas... L'essentiel est invisible pour les yeux, comme dirait le Petit Prince ! Digital Anvil n'est pas une équipe de débutants et a parfaitement compris qu'un gameplay réussi est tout aussi indispensable que la qualité technique. *Brute Force* s'avère particulièrement agréable à jouer : on sent planer l'ombre de très longues heures de bêta test ! Passé la phase d'assimilation des commandes, aussi intuitives que celles d'un *Halo*, on prend un pied monstrueux à cavalier dans tous les sens et à se battre comme un enragé. Les personnages, équilibrés, ouvrent chacun des phases de jeu spécifiques touchant tous les types de joueurs. Attention, les ennemis ne se laissent pas faire, il est même assez difficile car demandant une très grande attention... Mais le système d'ordres et la qualité générale de l'IA le rend parfaitement accessible à tous. Approcher d'un campement ennemi, l'observer à distance, éliminer discrètement les

patrouilles, sentir la tension monter dans l'air quelques minutes avant l'assaut... *Brute Force* apporte au cortex des montées d'adrénaline phénoménales ! Vos opposants ne sont pas des enfants de chœur et leur pugnacité rend chaque combat intense. Tout comme dans *Halo*, leur réactivité n'a pas fini de vous surprendre : ils s'embusquent, se planquent, balancent des grenades, vous prennent à revers... La diversité de leur armement et leur sauvagerie ne semble pas avoir de limites ! Immersif et jouissif, *Brute Force* ne souffre que d'un seul réel handicap : celui de ne pas être jouable en Live. Certes, on peut participer à quatre en écran partagé mais il devient alors beaucoup moins impressionnant. Et installer un réseau local est toujours contraignant. Une omission regrettable car c'est précisément dans ce genre de jeu que l'usage du Communicateur prend toute son ampleur, mais passons... *Brute Force* devrait s'imposer sans discussion possible comme le hit de l'été. Rendez-vous pour le test complet dès le prochain numéro !





JOUEZ LIVE ET DEVEENEZ UNE LÉGENDE.

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

RETROUVEZ VOS AMIS.

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS.

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO.

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

PARLEZ COMME VOUS JOUEZ.

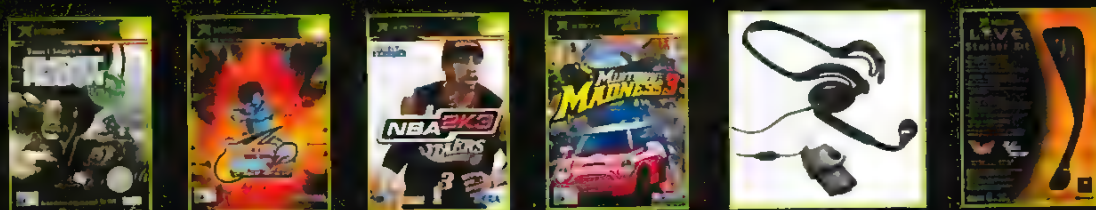
Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live



L'EXPÉRIENCE ULTIME DE JEU EN LIGNE.



Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox Live (inclut 12 mois d'abonnement au Xbox Live, le micro-casque Xbox Communicator et 3 démos jouables Xbox Live) et une carte de crédit en cours de validité.

XBOX
LIVE

Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox Live, vérifiez la présence du logo Xbox Live sur la boîte

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

Jeu en ligne ou contenu téléchargeable non disponibles pour tous les produits. Les fonctions de jeu spécifiques sont décrites sur l'emballage du produit. © 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, les logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés et des produits mentionnés à la présente peuvent constituer des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs. Abonnement à Xbox Live vendu séparément.



Cyril Berrebi
Fonction : RC
Si j'étais Hulk
Je n'aurais plus assez
de place chez moi pour
conserver mes ceintures
de champion de catch,
j'en aurai trop... Et ça
m'ennuierait de mettre
une rouste à toutes
mes idoles !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Si j'étais Hulk
Vu que je m'énervais tout
le temps, ça poserait
problème aux gens qui
m'entourent. Et je pense
que ça me coûterait cher
en téléphone portable,
ordinateurs, souris,
pigistes...



Stéphane Rakotondrainibe
Fonction : chef de rub
Si j'étais Hulk
J'aurais un gros
problème : ça
me coûterait cher
en fringues Dickies.
Il faudrait que je pense
à me faire sponsoriser,
sinon ce serait la ruine
assurée !



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je serais acteur
de films X,
évidemment...
Mais je n'aurais pas
besoin de m'énervier
pour être performant.
Ça serait juste un atout
en plus !



Keem Tran
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je poserais mon flow
et serais le premier
rappeur vert de
l'histoire du disque.
Et comme je serais
costaud, impossible
de finir comme Biggie
ou Tupac !



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je serais plutôt Bruce
Banner que Hulk.
Se mettre en rogne,
c'est vraiment pas
mon truc.
Alors, je ne me
transformerais pas
souvent...

XPERTISE

FUTUR IMMEDIAT

« La révolution des jeux Xbox de deuxième génération est en marche : les développeurs ont définitivement franchi un palier technologique. »

Le problème avec des salons comme l'E3, c'est que ce n'est pas facile de revenir dans le monde réel. Voir tant de jeux de si bonne qualité d'un coup, ça retourne le cerveau ! J'avoue que mes idées gambadent, plus orientées

sur le futur de cette rubrique que sur son actualité présente. Les hits de demain, on les connaît déjà pour la plupart et la qualité de leur réalisation impressionne. Sortir un bon jeu ne suffira plus : il faudra maintenant, pour espérer rester au niveau, proposer des produits de très haute qualité. Ne parlons pas des petits jeux sympathiques, qui semblent bel et bien en voie d'extinction... La révolution des titres Xbox de deuxième génération est en marche : les développeurs ont définitivement franchi un palier technologique.

Impossible de revenir en arrière une fois que l'on y a goûté ! Maintenant, il nous faudra une 3D nickel chrome, du 5.1 explosif, du Live et du coopératif. Ce cahier des charges n'est pas si élitiste que ça : la preuve, *Wolfenstein* arrive parfaitement dès aujourd'hui à remplir ces objectifs ! Les autres titres testés, par contre, sont un peu à la traîne, voire carrément en retard, comme ce *F1 Career Challenge* indigne de son temps. Vivement demain...

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise



LES STARS DU X



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot, commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-vous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

LES LOGOS



Ce jeu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer pleinement partie de la machine et faire partie des meilleurs.



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger de nouveaux éléments ou de jouer sur le Xbox Live avec ce jeu.



Le premier logo indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD, le deuxième la présence d'une vidéo de présentation.

LA NOTATION

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.



Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inadmissibles.



Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.



C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.



Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !



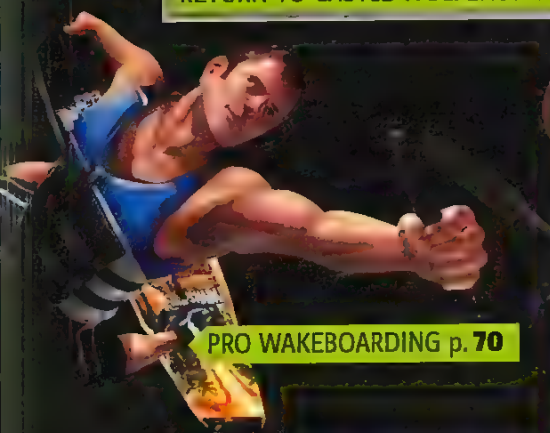
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... A acheter sans arrière-pensées.

Un peu de TechniX...

TechniX est une entreprise spécialisée dans la conception et la réalisation de jeux vidéo pour Xbox. Elle propose des jeux de qualité et innovants, adaptés à tous les goûts. Pour en savoir plus, visitez notre site internet : www.technix.fr



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN p. 62



PRO WAKEBOARDING p. 70



STAR WARS CLONE WARS p. 78



RED FACTION 2 p. 74

SOMMAIRE

F1 CAREER CHALLENGE

Faites revivre l'écurie Prost Grand Prix ! Pour le meilleur et le pire !

p. 72

PARIS DAKAR 2

C'est encore loin le Sénégal ? Oui, il semblerait !

p. 70

PRO WAKEBOARDING

C'est comme du ski nautique, en plus acrobatique.

p. 80

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Le FPS de l'été ! Brutal, gore et malsain comme on aime.

p. 62

RED FACTION 2

Un FPS martien révolutionnaire ! Enfin presque...

p. 74

SPEED KINGS

Des courses de moto déjantées mais on est loin de Road Rash.

p. 76

STAR WARS CLONE WARS

Devenez général dans le monde de La Guerre des étoiles.

p. 78

THE HULK

Fallait pas l'énervé... Bruce Banner fait son show !

p. 68



THE HULK p. 68



PARIS DAKAR 2 p. 80



F1 CAREER CHALLENGE p. 72



SPEED KINGS p. 76





Les vieilles ruines du château sont agitées d'une rumeur : la Xbox débarque à Wolfenstein !

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN TIDES OF WAR

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



DEVELOPPEUR : RASTER PRODUCTIONS

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : DOOM-LIKE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 16

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

Il est des jeux qui portent avec eux une charge de soufre et de scandale inégalée. Ainsi ce *Castle Wolfenstein* qui, au cours de ses incarnations sur PC, et désormais sur console, a toujours su déclencher la polémique : imagerie nazie, boss de fin à la moustache hitlérienne, et tout un tas de bimbos en cuir noir pour représenter la série dans les divers salons du jeu vidéo. Beaucoup de bruit pour rien, si l'on considère qu'au-delà de leurs apparentes provocations, ces titres n'ont jamais fait que rendre hommage à une seule source : la série B hollywoodienne et les récits d'aventure des *pulps* américains. Des références copieusement exploitées par ailleurs dans la trilogie des *Indiana Jones*, à laquelle *Return to Castle Wolfenstein* fait inmanquablement penser. Même mélange savoureux entre une époque historique (ici, la Seconde Guerre mondiale) et toute une somme de poncifs surnaturels : vieilles légendes oubliées, scientifiques fous et

complots nazis, le tout sous l'égide menaçante de la Division SS du Paranormal.

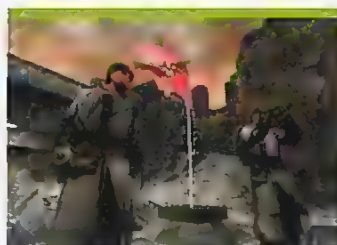
Ne manquent à l'appel que Crâne Rouge, Captain America et ce bon vieil Indiana lui-même ! En lieu et place de toutes ces figures hautes en couleur, on hérite d'un héros standard, un GI au cigare humide nommé B.J. Blazkowicz. Les tentatives des développeurs pour en faire un personnage mémorable tombent malheureusement un peu à plat, tant le jeu fait la part belle aux situations héroïques plutôt qu'aux personnages.

A ce titre, Blazkowicz est transparent juste ce qu'il faut, l'essentiel demeurant l'immersion dans toute une palette de situations savoureuses. Et si *RTCW* n'évite pas l'écueil du déjà-vu, c'est pour mieux se poser en compilation de bonnes idées, en somme de toute une sous-culture jubilatoire, qu'elle soit littéraire, cinématographique ou ludique. De quoi composer un FPS des plus dense !



PREVIEW LINE

O rage ! O désespoir ! Il ne nous a pas été possible de tester à temps les modes *Live* du jeu. Quand on sait que, hormis la coopération, il n'existe aucun multijoueur en écran splitté, il nous est donc difficile de traiter le sujet dans ce numéro. Pour autant, les vieux briscards du PC esquisseront un sourire à la lecture de cet article, eux qui savent à quel point le multi peut être important dans *RTCW*. Même si, sur Xbox, le nombre de joueurs est revu à la baisse, jusqu'à 16 maximum, on peut décemment espérer des challenges à la hauteur du titre sur PC. Les maps devraient donc se concentrer sur deux types d'épreuves différentes : la capture de zones précises, ou l'accomplissement de certains objectifs scénarisés. Comme vous le devinez, le jeu en équipe sera à l'honneur, d'autant qu'il sera possible pour chacun d'endosser des rôles et des grades distincts. Voilà qui devrait donner tout son sens à la communication vocale du *Live* !



>> Ces nazis semblent prêts à tout pour tenir leur position !



>> Cet artificier pose une bombe pendant que son collègue le couvre.



↑ Les niveaux souterrains sont très sombres. Mieux vaut monter le gamma du jeu.



↑ Ce n'est pas très prudent de tourner le dos à un GI énervé !



↑ Le mode Coopératif, le seul présenté en écran splitté.



↑ Une plage, sans Di Caprio ni Ledoyen.

« Les ennemis comptent parmi les plus retors et les plus mémorables de l'histoire du jeu vidéo. »

A l'origine, sur PC, *RTCW* débutait et s'achevait dans le fameux château. A cette structure efficace, les développeurs de *Tides of War* ont ajouté un prologue. Alors que les aventures précédant l'arrivée à Wolfenstein étaient jusqu'à présent suggérées, on est désormais amené à les jouer sous le soleil brûlant du Moyen-Orient. Si l'on considère le level design du jeu comme l'une de ses grandes forces, ce nouveau chapitre peut malheureusement sembler un peu faiblard... On s'y perd un peu, quelques événements paraissent trop scriptés, et, pire encore, on y découvre l'existence du surnaturel bien trop tôt ! Mais en voudra-t-on pour autant à ces quelques niveaux de s'ajouter à une durée de vie un peu chiche ? Pourtant, si l'aventure solo ne dépasse toujours pas les 12 heures, *RTCW* n'en demeure pas moins l'un des meilleurs FPS du moment, prologue ou pas. Ceci grâce à un sens du rythme que peu de jeux du même genre peuvent se permettre d'arborer. Même si l'eau a coulé sous les ponts

du Rhin depuis la sortie PC, rares sont les Doom-like à pouvoir prétendre à une telle réussite, encore que la Xbox puisse se féliciter de posséder *Halo*, l'un des « happy few » propres à dépasser *RTCW* en qualité et en ambition. Ainsi, *Tides of War* nous offre un contenu ludique à l'égale de son melting pot thématique. Les environnements abondent, depuis le superbe château jusqu'à des bases high tech, en passant par des ruines hantées, des villages allemands et des extérieurs glacés. Pas moins de 8 chapitres et 32 niveaux pour une absence totale de remplissage ! Les challenges sont constamment renouvelés, les scripts, à l'exception du prologue, sont spectaculaires sans paraître téléphonés, et les ennemis comptent parmi les plus retors et les plus mémorables de l'histoire du jeu vidéo. Mieux encore, *RTCW* se permet de jongler autant avec les thèmes qu'avec les genres ludiques, en associant tour à tour au FPS des enjeux empruntés aux titres d'infiltration et au survival horror.



↑ Ce tireur embusqué ne connaît vraisemblablement pas la blague de l'arroseur arrosé.

LES NOUVEAUTES >>>

Pour ceux qui auraient joué à la version PC, l'achat de *Tides of War* ne s'impose pas franchement. Outre le nouveau prologue, on ne trouve en guise de nouveautés que l'ajout d'un shotgun aux armes d'origine, ainsi que quelques nouveaux ennemis. Reste la coopération, qui, même s'il s'agit d'un bonus pas forcément très bien intégré, saura peut-être amuser les vétérans du solo.



↑ Il n'est pas très raisonnable de s'exposer ainsi à découvert.

« Quasi parfait dans son déroulement, *RTCW* n'innove pourtant jamais vraiment. »

Si on est encore loin de *Splinter Cell*, *RTCW* n'en impose pas moins un minimum de prudence face aux forces ennemies. Autant dire tout de suite que les affrontements sont durs, très durs ! Même s'il faut généralement un bon chargeur pour vous mettre HS en difficulté normale, les ennemis n'hésiteront pas à dépenser les balles sans compter. Dans certains lieux où la moindre alarme déclenchée signifie l'arrivée inopportune de tout un bataillon, on prend donc soin d'avancer à pas de loup. Le temps de désapprendre les règles élémentaires du bourrinage propres aux FPS, on se surprend à utiliser son couteau, à avancer accroupi, voire à chercher les chemins alternatifs, dont le jeu ne manque jamais. Et juste lorsqu'on commence à retrouver les vieux réflexes de Sam Fisher, l'aventure vous envoie dans un véritable théâtre de guerre bien violent, voire dans une crypte hantée par des créatures qui n'auront que faire

de vos manières subtiles ! S'il est difficile de prétendre que *RTCW* atteigne dans ses tableaux les plus horribles le niveau de trouille d'un *Silent Hill 2*, force est de reconnaître qu'il parvient à instaurer un climat digne des vieux films de la Hammer et autres classiques de l'horreur. C'est là une bonne partie du charme du jeu, ça et l'excellent level design dont nous parlions précédemment. Dans *RTCW*, on ne bloque quasiment jamais, et les aventures et les challenges se succèdent à un rythme effréné. Evidemment, dans les sujets abordés comme dans l'interactivité proposée, on a déjà vu tout ça ailleurs. Et aujourd'hui plus encore qu'il y a un an et demi, lors de la sortie PC. Méorable dans ses péripéties, quasi parfait dans son déroulement, *RTCW* n'innove pourtant jamais vraiment, se contentant de porter à leur apogée les bonnes idées des autres. Ce n'est déjà pas si mal ! >>>

GALERIE DE BAD GUYS

Contrairement aux vrais salauds historiques (quoique...), ceux de *Tides of War* affichent des airs évidents de série B.



>> Cette matrone est la responsable de la Division SS du Paranormal.



>> A la tête du projet des supersoldats, ce vieillard sadique.



>> Pas le temps de batifoler id, les filles sont trop dangereuses.



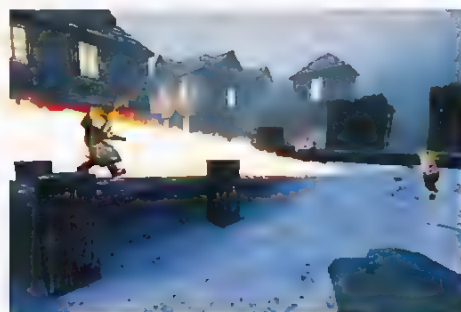
>> Le boss final, aussi bête que brutal. Et il a des tas d'alliés surnaturels...



↑ Face au surnaturel, rien de mieux qu'une bonne grenade.



↑ Pour couvrir une ville en guerre, on n'est pas trop de deux.



↑ Réchauffons-nous, le fond de l'air est frais...



↑ La guerre, c'est très salissant pour les treillis.



↑ Des effets spéciaux dignes d'un épisode de *Buffy*!

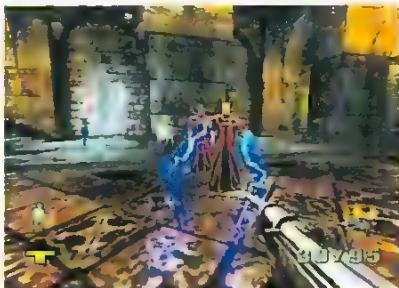
« Cette IA, jadis révolutionnaire sur PC, demeure, aujourd'hui encore, aussi impressionnante que rare. »

Si, dans *RTCW*, l'immersion tient beaucoup au rythme, elle achève de s'imposer grâce à un véritable sentiment de vie propre à chaque environnement. Dans les villages, à l'approche des fenêtres, on entend souvent les habitants dialoguer entre eux. De même, il suffira de s'approcher prudemment de deux gardes pendant leur service pour les surprendre en pleine discussion. Mais plus encore que tous ces scripts sympathiques, c'est l'incroyable IA du jeu qui force le respect. Certes, on n'est pas dans *Halo*, mais ce dernier mis à part, on a rarement vu des ennemis plus retors, et surtout plus autonomes. Lancez leur une grenade trop longtemps avant sa détonation, et ils fileront se mettre à l'abri. Révélez votre position, et ils tenteront de vous contourner, quand ils ne resteront pas eux-mêmes bien planqués, dans l'attente d'un faux pas de votre part. A votre poursuite, ils prendront aussi gaillardement que vous les échelles, et à la moindre menace, ils n'hésiteront pas à déclencher

l'alarme. Cette IA, jadis révolutionnaire sur PC, demeure, aujourd'hui encore, aussi impressionnante que rare. Seuls les ennemis surnaturels, moins tactiques, en sont un peu plus démunis, ce qui rend ces niveaux moins excitants à rejouer. De même, les boss, aussi puissants soient-ils, ne valent que rarement un bon affrontement avec une poignée de commandos de Himmler. En fait, les ennemis humains sont si retors qu'on appréciera particulièrement de les affronter en coopération, dans un mode inédit. Une idée savoureuse, mais un peu anecdotique dans sa réalisation. Les niveaux de *RTCW* étant désespérément conçus pour un joueur unique, on ne retrouve que rarement le plaisir qu'on avait pu ressentir dans *Halo* ou dans *Timesplitters 2*, et il n'est même pas possible de sauvegarder, seulement de reprendre des niveaux déjà achevés dans le mode solo. Décidément, dans *RTCW*, c'est bien vous seul contre toute l'armée allemande !



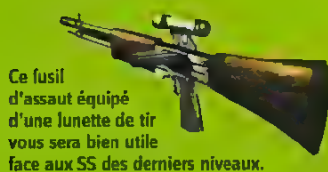
↑ Pour abattre un super-soldat, il vaut mieux s'y mettre à deux en coopératif.



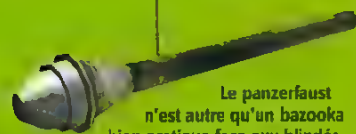
↑ Ces prêtres zombies peuvent faire jaillir des éclairs de leurs doigts.

L'ARSENAL D'UN HEROS

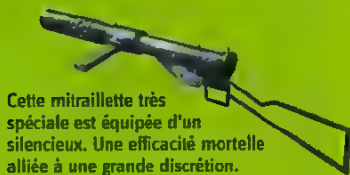
Tides of War propose un large choix d'armes, des plus historiques aux plus délirantes. Petite sélection très partielle.



Ce fusil d'assaut équipé d'une lunette de tir vous sera bien utile face aux SS des derniers niveaux.



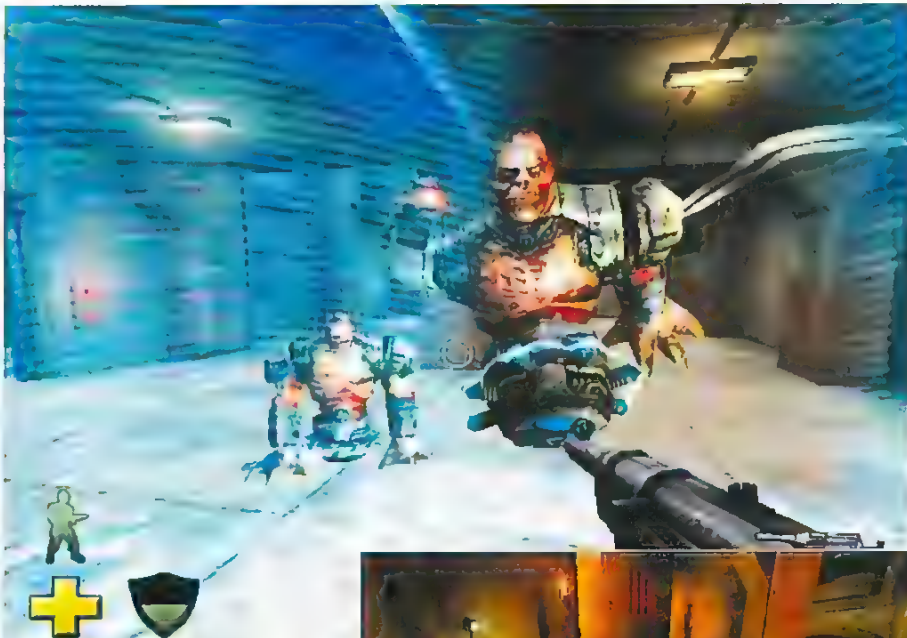
Le panzerfaust n'est autre qu'un bazooka bien pratique face aux blindés, aux boss et aux super-soldats.



Cette mitrailleuse très spéciale est équipée d'un silencieux. Une efficacité mortelle alliée à une grande discrétion.



La Venom est une mitrailleuse expérimentale qu'on préfère voir entre ses mains, plutôt qu'entre celles de l'ennemi.



↑ Ces super-soldats cul-de-jatte sont assez habiles pour vous sauter à la gorge.

» *RTCW* demeure un portage fidèle de la version PC, si l'on excepte quelques petits ajouts mentionnés, à l'intérêt plus approximatifs : un prologue moins réussi, et un mode Coopération un peu plaqué. Fidèle, définitivement, jusqu'au design très particulier du jeu, plus largement inspiré par le cinéma de genre que par la fidélité historique. Ainsi, *RTCW* possède une palette de couleurs, une lumière si particulière qu'elle impose d'emblée sa patte visuelle. En termes de qualité graphique, cette version Xbox n'a guère à rougir de son grand frère micro-informatique. Le moteur 3D, optimisé à partir de la vénérable technologie de *Quake 3*, affiche sans complexe une finesse très satisfaisante, sans trop d'aliasing, et surtout des textures souvent formidables. Non, si l'on devait faire la fine bouche, ce serait surtout face aux animations, qui manquent singulièrement de naturel. Certes, les ennemis sont prompts aux manœuvres les plus retorses, mais malheureusement pas de la manière la plus souple qui soit ! De même, en Coopération, on appréciera assez peu de ne rien voir des gestes de son coéquipier : celui-ci restera tristement statique à l'écran, là où votre partenaire de jeu s'obstinera de son côté à donner des coups de pied dans les airs ! On regrettera également quelques ralentissements, surtout lors de certains déchaînements d'effets spéciaux et autres explosions, mais aussi dans des scènes plus calmes, au contact de décors un peu trop chargés. Quelques bémols qui viennent à peine entacher une expérience ludique par ailleurs exemplaire. Alors, *RTCW*, un titre vraiment incontournable ? En marge d'un mode solo vraiment excitant et de ces quelques bémols, le verdict définitif dépendra essentiellement de la jouabilité sur le *Live*, une option qui, si elle s'avère réussie, pourrait bien escamoter *Unreal Championship* dans le cœur de bien des joueurs !



↑ Pour détruire ces morts-vivants, il suffit d'une balle dans la tête.

XBOX VERDICT

GRAPHISME

Des environnements très réussis, même si les extérieurs sont parfois un peu moins convaincants.

SON

En 5.1, avec une gestion des canaux optimale. Très spectaculaire dans les scènes mouvementées !

JOUABILITE

Une prise en main idéale, héritée de *Halo*. Ce n'est pas un clavier et une souris, mais on s'en approche.

DUREE DE VIE

Environ 12 h pour l'aventure solo, ce qui débloque *Wolfenstein 3D*. Sympa, mais on attend le *Live* !

↑ INDIANA

- Le retour de la grande aventure !
- Des challenges variés.
- L'A des ennemis humains.

ED WOOD

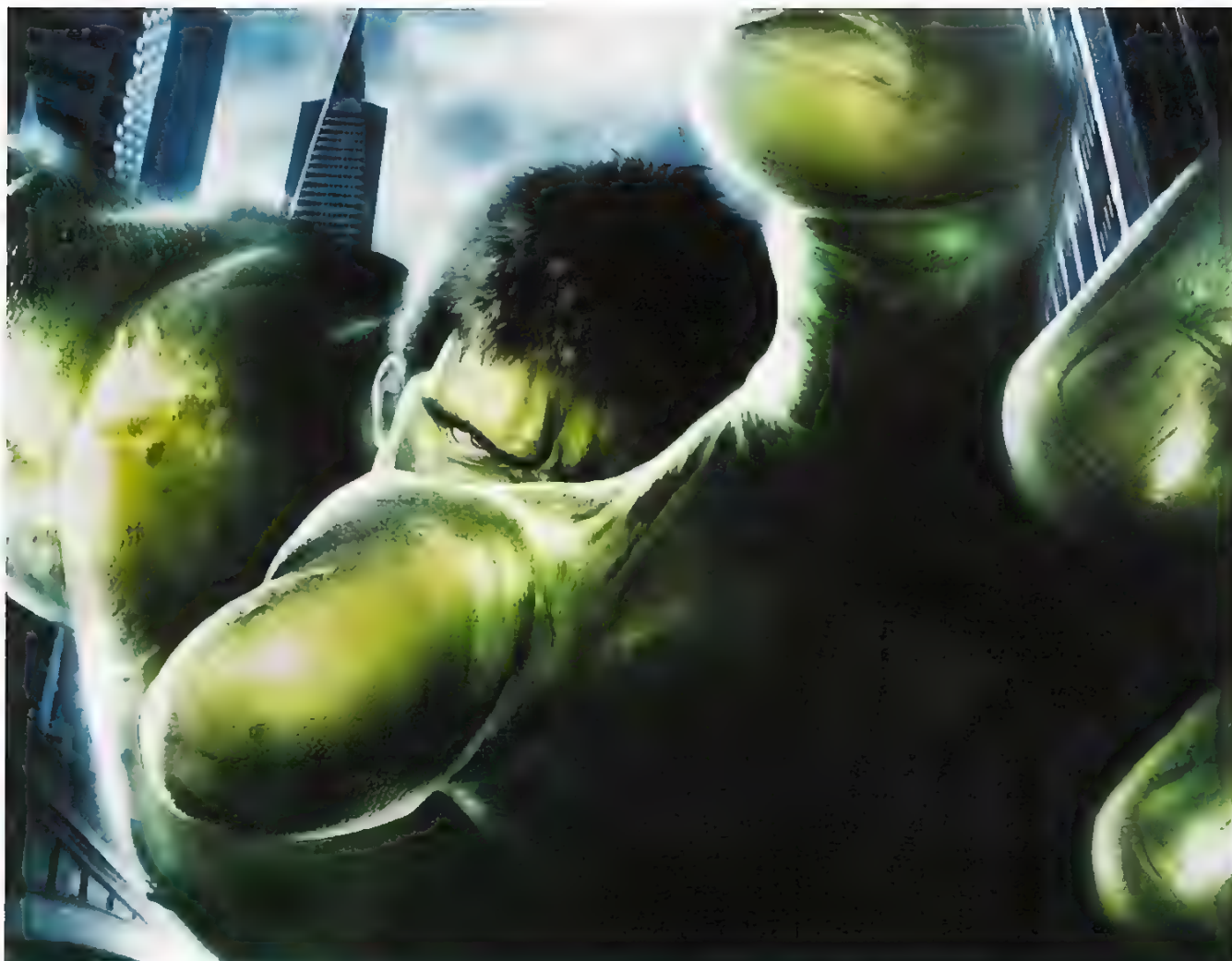
- Des ralentissements.
- L'A des monstres, moins surprenante.
- Hors coop, pas de multi en écran partagé.

EN RESUME

RTCW reste une référence, tous supports confondus. Si l'on peut déployer des défauts techniques, il s'impose néanmoins sur le podium de la Xbox, à l'ombre de *Halo*.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

17 20



Vert de rage, Hulk fait un détour remarqué sur Xbox avant d'exploser sur grand écran !

THE HULK

KEEM

Etre au mauvais endroit, au mauvais moment... Telle semble être la devise de tous les super-héros issus de l'univers Marvel à en croire leur esprit torturé et leur incroyable malchance. Le mois dernier, on apprenait que les chercheurs responsables du squelette en adamantium de Wolverine lui avaient injecté un virus mortel. Cette fois-ci, c'est au tour du géant vert d'être la proie de malhonnêtes savants. Trahi par ses pairs, Bruce Banner a engendré malgré lui une véritable armée de monstres. Les irradiations gamma dont il fut victime ont été récupérées et injectées dans le corps d'autres individus. Tout au long de l'aventure, il sera confronté à des abominations génétiques en tout genre. L'armée est aussi de la partie. Elle met tout en œuvre pour en finir une bonne fois pour toutes avec notre Dr Jekyll & M. Hyde des temps modernes. Survivre et remettre de l'ordre dans ce capharnaüm, tel est l'objectif premier de notre héros sur une vingtaine de niveaux. Alternant beat'em all pur et phases d'infiltration, le soft se révèle assez agréable

dans l'ensemble, tant au niveau de la forme que du fond. Le rendu visuel de qualité et la mise en scène générale siéent parfaitement au sujet qui rend hommage tout aussi bien aux comics originaux qu'aux images de synthèse issues du film de Ang Lee. Le concept de dualité omniprésent dans la bande dessinée est aussi parfaitement retranscrit ici. Que ce soit pendant les cinématiques dans lesquelles est présenté Bruce Banner face à son incroyable *alter ego* ou le déroulement même du jeu, mélange de furtivité (Banner) et d'action non-stop (Hulk). Le tout reste fidèle au possible. Hélas, ces deux phases de jeu n'ont pas bénéficié du même traitement de faveur. Si l'on prend vite goût au gameplay bourrin de l'ami Hulk, l'infiltration selon Banner nous apparaît plutôt fade, sans saveur. Bien que la palette de coups du mastodonte radioactif soit assez limitée, on prend vraiment plaisir à tout détruire. L'interaction accrue avec les éléments du décor accentue d'autant plus ce plaisir de jouer. Ceci couplé aux très bonnes vibrations induites par le pad ainsi qu'à l'excellente tenue de l'animation du colosse de jade, on s'y croirait ! >>>



DEV : RADICAL ENTERTAINMENT

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI



ENTER THE HULK

À l'instar de *Enter the Matrix*, où l'on pouvait pirater la matrice grâce à des éléments disséminés dans le jeu et les films, *The Hulk* propose une certaine interactivité entre les deux médias que sont le cinéma et le jeu vidéo. En effet, il semblerait que certains éléments du film d'Ang Lee soient indispensables afin de trouver des codes à entrer dans les ordinateurs présents dans le soft. Ces codes permettraient de débloquer diverses astuces, voire de relancer l'intérêt du jeu lors de phases inédites !



↑ En mode Destruction, comme le nom l'indique, il faudra... tout détruire !



↑ Quand Hulk fait exploser sa barre de rage, mieux vaut ne pas se trouver dans les parages.



↑ Une fois que Hulk est totalement énervé, il entre dans un mode proche du Berserk.

Maintenant, le tableau se ternit d'un coup quand il s'agit de manier Bruce Banner. D'une part, les possibilités sont trop peu nombreuses et, d'autre part, les caméras sont si mal placées qu'il devient extrêmement difficile de bien se positionner par rapport aux ennemis. D'autant plus qu'on ne peut les contrôler. D'un autre côté, l'IA des adversaires frise le zéro pointé, il suffit de courir se cacher derrière des cartons pour que les sentinelles cessent de vous chercher. Aberrant. Mais le comble vient des importantes saccades survenant durant ces phases de jeu, un scandale ! Malgré ces légers défauts, *The Hulk* parvient à convaincre grâce notamment à une représentation fidèle du comics mais aussi et surtout, parce qu'il remplit parfaitement son rôle clé : l'exutoire. D'ailleurs, personne n'a jamais demandé à Hulk d'être raffiné... (X)



↑ Bon point : durant les cinématiques, Eric « Bruce Banner » Bana est très reconnaissable en cel shading.

XBOX VERDICT

GRAPHISME

Excellent cel shading, animation exemplaire. Carton rouge pour les ralentissements et les caméras.

SON

Doublage français et bande-son satisfaisants en 5.1. Les bruitages traduisent la violence avec punch.

JOUABILITE

Un gros bémol concernant les phases d'infiltration durant lesquelles la discrétion est à revoir.

DURÉE DE VIE

Le jeu est assez court (moins de 10 heures) mais de nombreux bonus sont à débloquer pour les plus accros.

↑ INCREDIBLE

- Ensemble visuel quasi nickel.
- Très fidèle au comics.
- Un bon Hulk'em all !

↓ INCREDULE

- Un brin répétitif à la longue.
- Gros problème de caméras.
- Des saccades malvenues.

EN RESUME

The Hulk est tout simplement jouable et prouve que les adaptations de comics en jeu vidéo, jeux de baston mis à part, peuvent s'avérer être d'excellentes surprises.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20



↑ Les effets de particules sont plutôt saisissants.



Activision nous propose la glisse comme nous ne l'avions jamais vue sur console...

WAKEBOARDING UNLEASHED

FEATURING SHAUN MURRAY

THOMAS LAVIOLETTE



Voici un jeu qui arrive à point : les premières chaleurs se font ressentir, l'été approche, et une seule envie sommeille en nous : aller se délasser près de l'eau. Et pourquoi ne pas en profiter pour découvrir un sport qui monte depuis quelques années ?

Le wakeboard vous propose d'allier les sensations de glisse du ski nautique aux principes et figures tirées du snowboard.

Glissez vos pieds dans les fixations, faites démarrer le bateau, et laissez-vous tirer. Se servir du sillage pour décoller dans les airs est le principe de base de ce sport, mais les plus entreprenants utiliseront intelligemment le terrain mis à leur disposition pour exécuter de nouvelles figures. Et cela tombe plutôt bien, car le soft vous propose de vous glisser dans la combinaison des 7 wakeboarders en vogue. Nous

retrouvons bien entendu la star incontournable de ce sport : Shaun Murray. Mais les autres protagonistes (Cobe Mikacich, Collin Wright, Dallas Friday, Darin Shapiro, Parks Bonifay et Tara Hamilton) ont tous eux aussi leurs points forts, ainsi que leurs tricks fétiches. Concrètement, la maniabilité est très fidèle à ce que l'on connaît déjà de la gamme O2.

Ainsi, un bouton sert à sauter, tandis que les trois autres sont répartis entre les grinds (glisser sur un rail), les grabs (attraper sa planche lors d'un saut) et les figures. Le but est d'essayer de mixer au maximum ces trois combinaisons dans l'espoir d'effectuer le plus gros combo possible, pour acquérir un maximum de points. Graphiquement, le jeu est plutôt bluffant : les différents mouvements sont reproduits à la perfection, la modélisation de l'eau et du sillage du bateau sont impressionnants. Même si parfois les décors sont un peu vides et que votre joueur



DEVELOPPEUR : SHABA GAMES

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : SPORT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

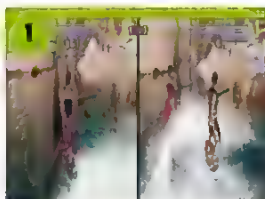
PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI



COOPERATION >>>

Shaun Murray vous propose 4 modes multijoueur : le Tug O' War, où vous devrez battre en temps réel votre adversaire ; le Trick Attack, où vous disposez de deux minutes pour faire un meilleur score que votre collègue ; le Horse, où vous devez faire un maximum de points l'un après l'autre sur la même aire de jeu. Mais le mode Co-Op est vraiment le plus intéressant : il faut y jouer à deux, l'un au volant du bateau, l'autre sur le wakeboard. Il devient alors plus aisé de trouver des passages secrets ou des rails cachés. Une bonne idée, innovante et amusante.



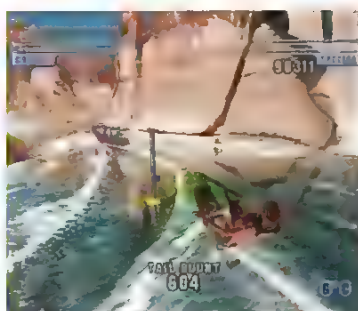
>> Attention à ne pas vous emmêler les pinceaux...



>> Le mode Co-Op. Enfin un mode Deux joueurs qui tient la route.



↑ C'est glauque et sale, mais idéal pour le wakeboard.



↑ Il est possible de faire des manuels. Pratique pour lier les figures.



↑ Plus vous maintenez une figure, plus elle vous donnera des points.



↑ Profitez de cette tempête diluvienne pour jouer au cœur de la ville !



↑ Même si les décors sont vastes, il faut avouer qu'ils sont assez vides.

semble mal s'intégrer à l'eau, l'ensemble est joli à regarder et convaincant. Un effort a été fait pour pouvoir naviguer à travers les 9 étendues d'eau proposées. Ainsi, les objectifs de chaque monde sont répartis en 3 catégories. Les challenges qui regroupent les petits jeux allant de la course de bateau à la recherche d'étoiles déposées un peu partout dans l'aire de glisse, en passant par une liste de tricks imposés en un temps limité. En plus, il faudra franchir des gaps dont on trouvera la liste dans la map et des « objectifs groove » qui vous indiquent les scores à atteindre et les grinds

à effectuer. Bien sûr, une fois les niveaux débloqués, vous pourrez y revenir sans la pression de la compétition et même y jouer à deux. En effet, même si le mode Deux joueurs est désespérément classique, une nouveauté arrive : la coopération ! Vous pourrez parcourir le jeu en binôme : un joueur qui pilote le bateau et l'autre qui *ride* derrière. Une innovation amusante, mais qui ne remplacera pas le vrai mode Carrière sur la durée. Au final, *Wakeboarding Unleashed* se révèle être fort sympathique, plutôt bien réalisé et très distrayant à 1 ou à 2 joueurs.



XBOX NERDICT

GRAPHISME

Une fois le tout en mouvement, l'ensemble visuel est épatant, malgré quelques bugs désolants.

SON

Les effets présents manquent un peu de puissance pour être convaincants.

JOUABILITE

La prise en main est immédiate pour les habitués mais les néophytes s'y feront aussi.

DUREE DE VIE

Malgré des efforts, la difficulté de certains challenges risque d'en rebuter quelques-uns.

TRICK

- ↑ Un nouveau sport sur console.
- ★ Jouabilité semblable à celle de la gamme.
- ★ Mode Coop original et amusant.

THREAT

- Certains challenges trop durs.
- ★ Quelques bugs de collision.
- ↓ Lassant à la longue.

EN RESUME

Unleashed Wakeboarding apporte son lot de nouveautés. On y retrouve le fun qui nous avait fait aimer *Tony Hawk*, mais des détails sont à régler pour en faire un hit.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX NERDICT

14 / 20



La F1 n'est pas un sport bien représenté sur Xbox. Hélas, ce n'est pas celui-ci qui changera la donne.

F1 CAREER CHALLENGE

TECKOS

L'enthousiasme est de mise ! Car évoluer parmi les grands noms de la F1 est sûrement un fantasme de tout fan de ce sport. L'argent, la gloire, les pubs, les *pit babes*... Stop ! Désolé de vous faire déchanter, mais ce n'est pas pour cette fois-ci. Pourtant, *F1 Career Challenge* s'y emploie en permettant au joueur, et c'est une première, de courir quatre saisons (de 1999 à 2002) du Championnat du Monde. Tous les pilotes, toutes les écuries et tous les circuits de ces quatre dernières années figurent ainsi dans le jeu. Le joueur, sous son propre nom, commence en bas de l'échelle (chez Prost GP, Minardi ou Sauber). Ensuite, en fonction de ses résultats et de sa réputation, il pourra en changer et peut-être finir dans une prestigieuse écurie. Bref, le concept est des plus séduisants, voire novateur pour le genre F1. Hélas, EA Sports est loin d'avoir inventé la roue avec *F1 Career Challenge*, qui n'est finalement qu'une compilation de données achetées à prix d'or pendant des années auprès de la FIA. En témoigne le moteur graphique, repris à l'identique de *F1 2002*. Amortissement et rentabilité ne sont pas de vains mots, il faut croire. Soit. Passons car le reste est loin d'être défendable et ne trouve aucune justification économique. Déjà, le manque de réalisme se fait douloureusement sentir. Il est plus difficile de piloter un kart, c'est dire... De plus, inutile de chercher les paramètres de réalisme, il n'y en a pas. Le jeu se permet par ailleurs une « aide » dont l'on se passerait bien : les F1 cessent d'accélérer dès que l'on tourne légèrement. Super pour négocier les courbes rapides ! Tant pis pour les belles trajectoires et il faut donc

se contenter d'un pilotage « arcade » parmi des concurrents complètement neuneu. L'IA se révèle en effet complètement fantaisiste. Ricardo Zonta sur un podium ? Le pilote lui-même ne l'a certainement jamais envisagé, même pas en rêve. Dans *F1 CC*, ça arrive. Comme il arrive que l'on mette deux secondes à Schumi en qualif. Du coup, les courses sont un foutoir innommable. Les concurrents à l'arrêt sont légion, transformant le pilotage en une épreuve d'esquive. Et bien sûr, aucune signalisation ne vient vous prévenir alors que vous déboulez à 320 Km/h. Lamentable. Mais il y a encore plus rageant : la difficulté à deux vitesses ou, plutôt, les pratiques fallacieuses du jeu. Imaginez que vous mettiez 1.5 secondes en qualif au second pilote et que vous partiez en pole. Au bout du second tour, vous avez quelque chose comme 7 secondes d'avance. Et bien, à la faveur d'un arrêt au stand parfait (voir encadré), vous finissez la course en 6^e position sans pouvoir rattraper les autres pilotes qui eux aussi ont fait un arrêt. Il n'y a aucune énigme mathématique : les concurrents sont tout simplement plus rapides en course qu'en qualification ! Et l'on ne parle pas des ravitaillements fictifs. Véridique ! Pour ajouter encore à la frustration d'un tel manque de fair-play, le jeu s'évertue à vous mettre des bâtons dans les roues avec des départs anticipés totalement imaginaires et sanctionnés d'un Stop and Go ou encore en bloquant des rapports de vitesse. Bref, si la Formule 1 est vraiment votre dada, ne misez pas sur *F1 Career Challenge*. A moins bien sûr d'être myope et peu exigeant, n'avoir jamais joué à un jeu de F1 auparavant et être très bon pendant... Ça fait beaucoup.



↑ La PSone aurait fait aussi bien. Admirez les magnifiques textures.



↑ Le comportement sous la pluie ne change pas beaucoup par rapport au sec.

DEVELOPPEUR : EA
EDITEUR : EA
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : OUI

STAND A MERGUEZ

Chaque course comporte un arrêt au stand obligatoire. Hélas, il est impossible de définir la stratégie avant la course, ni de déterminer la quantité d'essence et tout le toutim. Il se peut donc que vous ayez à faire un arrêt au second tour alors que la course en comporte 7 et que les gommes ne sont pas encore usées. Quelle stratégie ! Par ailleurs, si vous entrez aux stands pour ravitailler et que vous avez un ennui mécanique, sachez qu'il ne sera pas réglé. Il faut donc retourner au stand le tour suivant. Merci les mécanos.



REGLAGES

Trois réglages en tout et pour tout ! Voilà ce que vous pouvez gérer avant la course.



SHOPPING

Par contre, vous pouvez vous acheter une nouvelle *pit babe* ou changer de casque...



STAND

Le prétexte aux arrêts forcés : des manœuvres pénibles et coûteuses en temps.



Un virage lent. Grâce à la fantastique IA, on a l'impression d'être sur le périph' à 8h du mat'.



Le seul moment de gloire... Remporter le Championnat n'apporte en effet rien !

COURSE CLASSEMENT

1	ROM	9:49.149	206.949
2	FIN	+9.538	203.662
3	BRA	+13.928	202.178
4	GER	+17.206	201.877
5	GBR	+20.387	200.027
6	ITA	+20.651	199.941
7	BRA	+29.523	197.074
8	FIN	+32.182	196.230

NAT. TEMPS VITESSE

CONTINUER

Vous avez vu, R. Zonta est bien 3^e et c'est un Roumain qui a gagné.



On sent les centaines d'heures de bêta test sur ce jeu.

VERDICT

GRAPHISME

Aucune amélioration notable depuis F1 2002. De qui se moque-t-on ? La Xbox est capable de bien mieux.

SON

Les quelque 700 bourrins se font sentir. Mais c'est bien tout. Les commentaires sont lamentables.

JOUABILITE

Il suffit « juste » de quelques heures de pratique avant de trouver les bornes trajectoires.

DUREE DE VIE

Des cartes à collectionner et quatre saisons à courir. Dommage car il manque un bon jeu à la base.

CARRIERE

- + La possibilité de jouer les 4 saisons (tous les circuits et écuries) est appréciable.
- + Mettre deux secondes à Schumi.

MISERE

- Réalisation sans panache
- Peu d'options et donc très incomplet.
- Le « portenavak » systématique en course.

EN RESUME

Une énorme déception, tant d'un point de vue technique qu'au niveau conceptuel. Les aberrations se succèdent pour faire de ce titre une expérience frustrante.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

5/20



DEV. : **OUTRAGE ENTERTAINMENT**

EDITEUR : **THQ**

GENRE : **DOOM-LIKE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**

PRIX : **ENVIRON 40 €**

DISPONIBLE : **OUI**



Quand la révolution se fait à reculons, il est temps de battre en retraite...

RED FACTION 2

STEPH

Lorsque l'on possède la machine qui fait tourner le meilleur des Doom-like actuels, on en devient inévitablement plus qu'exigeant en la matière. De fait, la venue sur Xbox de *Red Faction 2*, qui en théorie intègre nombre d'éléments forts à la discipline, a de quoi rendre confiant le plus radical des excités de la gâchette. Et il y a effectivement de quoi contenter les frappeurs de tous bords, puisque la richesse du jeu semble de nature à délivrer un titre nerveux et varié, à première vue du moins... Car il faut dire que pour ce qui est de l'esbroufe finement menée, le jeu de Volition s'y entend ! Mieux, ou pire vu la gaucherie qui l'habite, l'ensemble s'embourbe dans un plagiat ladasse de *Halo*. Ainsi, rapidement, si ce n'est dès les premiers instants, devoir subir les affligeantes cinématiques interdit catégoriquement un semblant d'immersion dans un univers futuriste déjà mal dépeint. Qui plus est,

cette caricature de scénario rentre en conflit direct avec le déroulement de l'action. Cette dernière repose avant tout sur une succession de phases de shoot excessivement violentes, où ni les éventuels schémas tactiques ni un semblant de réflexion pour progresser n'ont leur place. Dans ce registre, tout est mis à disposition pour encourager les débordements de massacres aveugles et de destructions massives. L'arsenal de poing d'abord, avec sa petite quinzaine de donneurs de morts, qui permet de fourrer au plomb, d'incendier, de sniper, d'éparpiller de diverses façons cruelles, et même de shooter à travers les parois ! De la variation de plaisirs sadiques en outre rehaussés par de nouveaux véhicules, tels le tank ou l'armure de combat. Lesquels, par leurs puissances de feu sans demi-mesure, procurent un sentiment d'omnipotence presque coupable à mesure que les carnages urbains s'orchestrent. Ceci étant, on le sait, la largesse et la tolérance >>>



MOBILES MAIS PAS HABILES >>>

Parce qu'il n'y a pas de raison de s'ennuyer uniquement à pied, *Red Faction 2* propose une gamme de véhicules volants, terrestres et marins... Soyons honnêtes, tous ne sont pas si intéressants que ça, et certains comme l'armure de combat ou le tank sont à la fois simples et terriblement efficaces. Cela console un peu, car pour ce qui est des phases en vaisseau ou en sous-marin, là c'est carrément mou du genou et répétitif à l'excès...



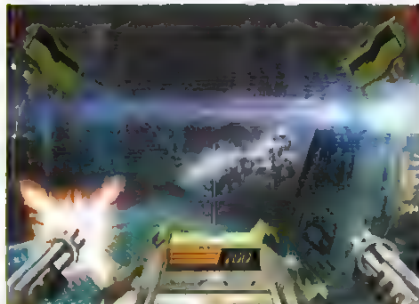
>> Combat de titans en perspective face à l'armure de combat adverse.



>> Flou, lent, et sans intérêt, c'est bien le niveau en sous-marin !



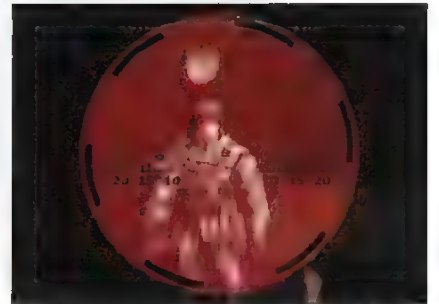
↑ Course-poursuite éprouvante dans la ville avec des hélicos aux trousses.



↑ Les quelques boss présents ne sont ni impressionnants ni surpuissants.



↑ Avec le blindé on peut même détruire les bouches d'incendie, génial...



↑ Le niveau de zoom du snipe n'est pas réglable, un oubli de plus.



↑ En multijoueur, les arènes sont vastes mais aussi sans fioritures.

ne suffisent pas au bonheur, et cela s'applique aussi pad en mains... C'est certain, ne pas à avoir à caler son viseur au millimètre, de même que faire le va-t-en guerre lobotomisé à travers la dizaine de niveaux linéaires, peut vite amener la lassitude, pire l'ennui total. Ce qui se produit du reste, en ceci que l'intensité inégale ressentie d'une mission à l'autre se perçoit encore plus avec des réactions adverses oscillant du réaliste à l'absurde. Ensuite, la technique qui faisait peut-être son effet en d'autres temps, sur d'autres machines, est ici largement en deçà des

normes en vigueur. Visuellement, la modélisation est grossière, taillée à la hache émaillée, les textures on ne peut plus simplistes, quant aux animations soi-disant réalisées en motion capture, le doute plane encore quant à la bonne coordination motrice des modèles... Bref, il n'y a finalement que les faméliques éternels de la discipline qui s'y retrouveront le temps de finir cette aventure très éphémère. Les autres, eux, s'y perdront sans aucun doute, et ce ne sont pas les abondants modes multijoueur sans grande inventivité qui y changeront vraiment grand-chose. (X)

VERDICT

GRAPHISME

Du dépouillé en haute résolution ça fait forcément austère, limite visuels de fond de tiroirs.

SON

Cns de douleurs et pétarades honnêtes. Pour le reste, ça frise l'arnaque.

JOUABILITE

Souple et instinctive, oui. Précise et diversifiée, certainement pas !

SHOOT

- + De nouveaux véhicules.
- + Certaines armes bien pensées
- + Variété des environnements

CHUTE

- Bien trop linéaire et basique.
- L'esthétique est dépouillée.
- L'IA souvent perfectible.

EN RESUME

Il n'avait pas de grandes ambitions, et on comprend pourquoi ! Vite expédié, vite dégluti, on ne retiendra de *Red Faction 2* que son fort penchant pour le bourrinage.

DUREE DE VIE

C'est relativement long et bournn, mais bien trop creux pour y revenir en solo...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

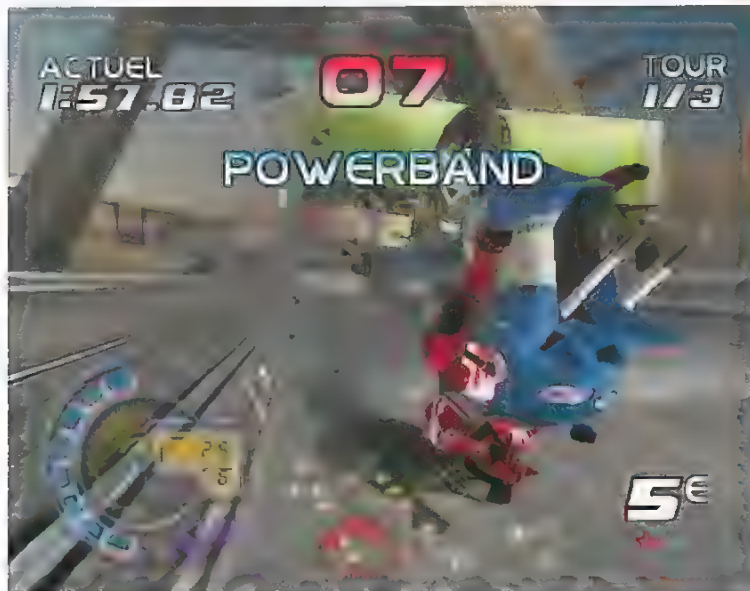
11 / 20



↑ Les compétiteurs vous heurtent par l'arrière, comme des bœufs.



↑ Les routes sont souvent trop encombrées pour être franchies.



↑ Des chauffeurs inconscients stationnent au milieu de la route.

Un *Burnout* sur deux roues ? Ça a failli être sympathique...

SPEED KINGS

DOMINIQUE MOLINARO

DÉVELOPPEUR : CLIMAX
ÉDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PRIX : ENVIRON 30 €
DISPONIBLE : OUI

En pleine crise de la sécurité routière, Acclaim joue encore la carte chauffard. Ici, des groupes de motards s'affrontent sur la voie publique pour savoir qui est le plus rapide, qui fera le plus de figures suicidaires et surtout, qui se mangera un bon pare-choc en alu dans la tronche. Le format est assez classique. Après un permis de conduire en dix leçons très facile à obtenir, vous pouvez commencer la compétition. Les modes sont sensiblement les mêmes en solo et en multi : des courses simples, des rencontres en 3 circuits, quelques compétitions de tricks et un Grand Prix. Pour débloquer les 18 circuits et la vingtaine de bécans, vous devez gagner le respect de vos pairs. Chez ces

têtes brûlées de la grosse cylindrée, le respect est un concept à part basé sur une attitude suicidaire. Plus vous faites de dérapages, plus vous frôlez les voitures à contresens, plus vous êtes apprécié. Les wheelies, endos et autres sauts vertigineux rapportent également un boost bien utile pour accélérer. La vitesse devient alors tellement intense qu'il faut des réflexes de Jedi pour éviter les accidents, surtout quand les motos de devant provoquent des carambolages. La confusion est parfois totale : les routes foisonnent de voitures et autres camions qui surgissent à chaque coin de rue. Les chocs résultant des accidents produisent des déformations de carrosserie projetant plein de petits bouts de ferraille. Un détail qui ferait presque oublier les lacunes graphiques de ce jeu. Les textures sont pauvres mais Climax compense par un éclairage éblouissant. On se demande pourquoi les pilotes n'ont pas de visière anti-reflets : les éclairages sont parfois tellement contrastés que l'on ne voit plus les véhicules. Éviter les voitures à contresens en temps limité tout en réalisant des tricks et en se faisant attaquer par les autres compétiteurs relève alors du miracle. Un challenge frustrant qui aurait mérité un gameplay plus affiné pour convaincre.

TRICKS ATTITUDE

Moins développés que dans MX2002, les figures semblent assez bien adaptées au challenge. En plus des départs arrêtés, wheelies et autres sauts, vous pouvez également heurter les voitures pour faire le malin. Ce n'est pas le plus spectaculaire et la manœuvre s'avère souvent aléatoire. La figure qui mérite le détour consiste à dérapé sous le châssis d'un camion. Facile à réaliser, il suffit de presser le bouton Y, mais elle devient hasardeuse quand le camion se déplace.



➤ Le surf sur moto intime le respect auprès des concurrents.



➤ Le PowerDown, une figure spectaculaire facile à exécuter.



↑ Les lumières chaudes et éblouissantes donnent vie au décor.

VERDICT

GRAPHISME

Textures pauvres (une pluie indicible) compensées par la gestion de la vitesse et des éclairages.

SON

Du vieux hard rock tempéré par des rocks insipides semblables à la stridence d'un bruit de moteur.

JOUABILITÉ

Une orientation arcade qui masque un pilotage rudimentaire et de graves problèmes d'inertie.

DURÉE DE VIE

Il faudra pas mal de temps pour finir les modes et le Grand Prix. Mais en aurez-vous le courage ?

MOTARD

- + Sensation de vitesse époustouflante.
- + Des circuits variés
- + Quelques tricks rehaussent le plat.

CHAUFFARD

- Mauvaise gestion des collisions.
- Pilotage arcade rudimentaire.
- Aléas dus aux imprévus.

EN RESUME

Speed Kings aurait pu devenir le *Burnout* de la moto. Mais sa jouabilité poussée à conclure au contraire. Une idée sympathique encore trop fouillis.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

6/20

LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO NEUF & OCCASION

SCOREGAMES

Réservez gratuitement vos jeux dans votre Score-Games ou sur www.scoregames.com

OCCASION ECHANGEZ ! REVENDEZ !

**ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT*
OU REVENDANT VOS JEUX OU
CONSOLES, XBOX, GAMECUBE,
PLAYSTATION 2, PLAYSTATION,
GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD
CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.**

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine.
Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

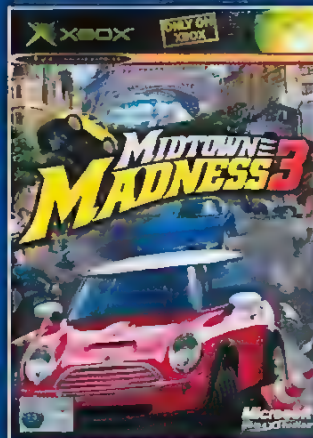
Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsables dans le cas où un fabricant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé.



Sortie officielle : 20 Juin

Prenez le contrôle immédiat de l'un de vos quatre super-commandos ultra-spécialisés dans Brute Force, nouveau jeu de tir en équipe futuriste bourré d'action. Que vous ayez recours à la ruse, à l'adresse, à des embuscades ou à la « Force Brute », votre équipe d'experts est toujours prête. Expérimentez la tension du tireur isolé et les stratégies habiles du combat en équipe. Jouez en solo à travers six mondes différents dans une campagne intensive, ou choisissez trois amis et lancez-vous tête-baissée dans un combat en mode coopératif dynamique. Combattez sans merci dans une multitude de modes de combat à mort compétitifs.

photos & vidéos
disponibles sur
www.scoregames.com



Sortie officielle : 27 Juin

Midtown Madness 3 place le joueur au paroxysme de l'excitation dans une course effrénée à travers deux des plus fascinantes villes du monde : Paris et Washington D.C. Midtown Madness 3, le dernier sorti de la gamme Midtown Madness, permet au joueur de prendre le volant de plus de 30 véhicules et de concourir dans les modes de course les plus excitants tels que Blitz, Checkpoint et Cruise. Avec un mode carrière des plus sérieux présentant 14 carrières de pilotes, Midtown Madness 3 procure l'excitation et la vitesse des courses poursuivies à travers les rues et met la conduite des concurrents rudement à l'épreuve. Jouable en ligne avec le Xbox Live !



PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DUON (21) C.Ccial Géant Chénove
DUON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijéaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer

LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

www.scoregames.com

Scoregames.com vous offre sur un seul et même site la possibilité d'acheter en ligne, de vous informer sur les toutes dernières nouveautés, sur les prochaines sorties et les futurs hits, et de vous présenter des dossiers complets sur vos consoles et jeux préférés.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

www.scoregames.com

01 46 735 720



L'Episode 2 se montrait un peu chiche en batailles à grand spectacle ? *Clone Wars* rattrape cet oubli !

CLONE WARS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

Les déclinaisons de *Star Wars* se suivent en nombre, mais elles ne se ressemblent pas toujours. Parfois, elles n'ont même qu'assez peu de similitudes avec la double trilogie, à l'instar de *Clone Wars*. Passons sur

l'argument scénaristique, qui, pour une fois, a le bon goût de ne pas reprendre un des films à la lettre, mais plutôt de prolonger les pistes lancées à la fin de l'*Episode 2*. Non, c'est plutôt sur le concept ludique que le fan de *Star Wars* risque bien de liquer. Dans sa grande majorité, *Clone Wars* est un jeu de combat aux commandes de divers véhicules, dont une bonne tripotée de tanks et autres engins blindés. Or, on n'en interprète pas moins quasiment tous les héros du moment, depuis Mace Windu jusqu'à Obi-Wan Kenobi, en passant par l'inévitable Anakin. Sincèrement, est-ce bien le rôle d'un Jedi, de jouer au petit soldat en lançant des missiles par grappes ? C'est bien là toute la schizophrénie de jeu : vouloir conjuguer les théâtres de guerre du futur avec des figures connues de la seconde trilogie. A tel point qu'en zappant les cinématiques et les musiques, on ne reconnaît plus l'univers imaginé par George Lucas que dans une poignée de missions à pied. Car au beau milieu de ces affrontements mécaniques, il arrive qu'un Jedi ait la bonne idée de descendre sur ses petites pattes, le temps

d'une courte péripétie... Hélas ! Ces séquences constituent les pires du jeu, avec des animations vraiment loupées, une maniabilité très approximative et un intérêt proche de zéro. Reste les phases de véhicules, qui représentent l'essentiel de *Clone Wars*, même si elles proposent une jouabilité plus proche de celle d'un FPS que d'une simulation de tanks.

On peut même faire de déplacements latéraux ! C'est d'ailleurs plutôt utile, car la grande majorité des niveaux vous propulsent en pleine guerre ouverte, de ces guerres qui mélangent allègrement des armées de fantassins, des blindés, des bipodes, des engins volants... Autant de véhicules qui passeront, le temps d'un niveau ou plus, dans vos petites mains de Jedi !

Dans *Clone Wars*, on lévite plus ou moins lentement au-dessus du sol, on vole parfois, et aussi on ffile comme l'éclair entre les arbres, le temps d'une course sur un scooter du futur. Vous savez, de ces scooters qui transportent avec une aisance étonnante les Siths septuagénaires ! Si l'inertie et la vitesse varient, si certaines fonctions ne sont pas toujours présentes (boost de vitesse, missiles...), la conduite demeure peu ou prou identique quels que soient les engins. C'est-à-dire qu'à une exception près, les bipodes, on pilote avec l'unique stick gauche qui contrôle tant la vitesse



DEVELOPPEUR : LUCASARTS

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 8

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

Duplicata : Fred Brunet est déjà mort une douzaine de fois, dont onze des mains mêmes de Berreb. L'avantage des clones, c'est aussi de servir de souffre-douleur. Pratique !



↑ On peut passer indifféremment d'une vue extérieure à une caméra subjective.



↑ Certaines batailles regroupent tout ce que Star Wars peut compter de mécanique.

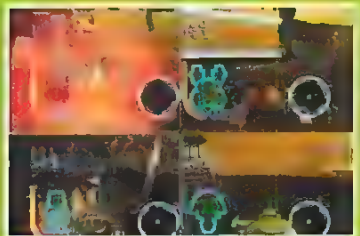


↑ Les affrontements de grande envergure réunissent des armées de fantassins et de véhicules.

CLONE'S STORY

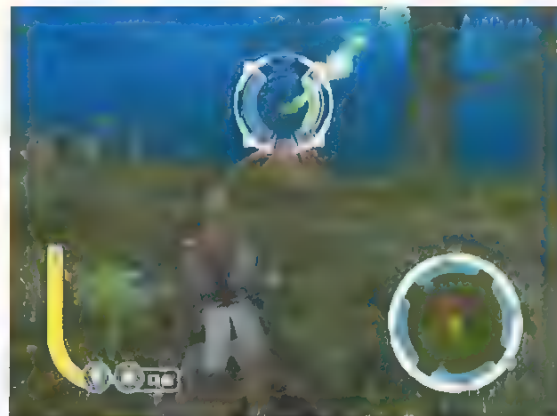
La guerre en multijoueur

Si la campagne solo de *Clone Wars* n'est jamais qu'un apéritif, le multi promet un intérêt et une durée de vie plus conséquents. Passons sur les Duels, de simples deathmatches. Plus motivant, le mode Control est une sorte de King of the Hill, où l'on se bat pour la maîtrise d'une zone de la carte. Academy promet de la coopération face à des vagues d'ennemis, mais on lui préfère Conquest, un mode très excitant pour peu que le nombre de joueurs soit conséquent. Aux commandes de son engin, on y conquiert des bases avant de les fortifier en bâtissant des mitrailleuses automatiques. On peut même de construire des armées de drones !



↑ L'écran partagé ne saurait faire honneur au multi... Vive le Live !

que l'orientation et l'angle de visée. Bref, impossible d'aligner son arme ailleurs que dans l'axe de l'appareil ! C'est là toute la limite de *Clone Wars*, même s'il s'agit d'un parti pris qui oriente d'autant plus le jeu vers le FPS. Mais cette source de frustration s'évanouit en partie face aux challenges furieux du jeu, des enjeux militaires qui multiplient les ennemis, les explosions et le grand spectacle à l'écran. Même si les graphismes paraissent assez anguleux et les textures un peu pauvres, on n'a que peu de temps pour apprécier le paysage, tout accaparé qu'on est à multiplier les actions d'éclat. Dans son genre, *Clone Wars* est un shoot qui en donne pour son argent... Parfois au prix de quelques ralentissements, et le temps d'une campagne fort courte. A tel point qu'on peut se demander si celle-ci ne constitue pas une sorte d'amuse-gueule pour le mode multi. Mais si les parties en écran partagé à quatre peuvent amuser le curieux un court moment, seul le jeu en réseau à huit participants saura rendre honneur au vrai potentiel du titre. Avec, peut-être à la clé, un cousin pas si honteux de *Unreal Championship* ou de *MechAssault*. Alors, *Clone Wars*, prochaine star du Xbox Live ? Qui sait... Dès le mois prochain, nous vous en dirons plus sur le mode online prometteur du bébé de LucasArts !



↑ Outre tous les véhicules, on a parfois l'occasion de monter un bon gros brouteur d'herbe !



↑ Ces scooters du futur sont parfaits pour une course-poursuite dans un dépotoir !

XBOX VERDICT

GRAPHISME

Pas très riche, même si ça reste très coloré. Le grand spectacle est préféré à la finesse du détail

SON

Une bande en 5.1 étouffée, mais une déclinaison de musiques issues de *SW* toujours aussi efficace.

JOUABILITE

Domage que la visée ne soit pas indépendante ! Pour le reste, c'est plutôt simple et proche d'un FPS.

DUREE DE VIE

Une demi-journée pour achever la campagne et débloquer des cartes. Un mode Multi très prometteur

CLONE

- ↑ Un grand nombre de véhicules.
- Des théâtres de guerre spectaculaires.
- Quelques options tactiques.

CLOWN

- Des ralentissements.
- Aucun contrôle de l'angle de tir.
- ↓ Les phases à pied à pleurer de rire.

EN RESUME

Un jeu spectaculaire qui ne doit pas l'essentiel de son charme à l'univers de *Star Wars*. Des lacunes ridicules et une campagne trop courte, mais un multi prometteur.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12 / 20



↑ Les replays sont ratés, un comble pour une épreuve si médiatisée !



↑ La physique des véhicules laisse perplexe, surtout celle des camions.



↑ Un concurrent : regardez-le bien, vous n'en croirez pas souvent !



Ce titre aurait mieux fait de se perdre dans le désert... Un beau gâchis !

PARIS DAKAR 2

FRED

DEVELOPPEUR : ACCLAIM

EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : COURSE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

Le Dakar, c'est l'une des plus belles aventures humaine et humanitaire de ces 25 dernières années... Inventé en 1979, cette course s'est vite imposée comme la reine des épreuves de Rallye Raid. Camions, motos, voitures, pilotes d'usine au budget illimité ou passionnés (presque) sans le sou, tout le monde avait sa chance pour arriver premier au Lac Rose. Les temps ont changé, la magie s'est dissipée : le Dakar est devenu une formidable pompe à fric surmédiatisée dont l'intérêt sportif s'amenuise au fil des années. Grâce (ou plutôt à cause) de sa notoriété, il fallait bien qu'un éditeur s'empare de nos rêves de sable pour les

transformer en pixels aurifères. Pensez donc, avec une telle aura... Joueurs et passionnés retomberont très vite sur terre : *Paris Dakar 2* est complètement passé à côté de son sujet. Techniquement, on replonge au siècle dernier, avec une modélisation des décors et des véhicules ahurissantes de simplicité. A croire que les développeurs ont passé les dernières années dans le désert sans voir le moindre jeu vidéo ! Les 12 spéciales rivalisent en monotonie et platitude mais, malheureusement, on n'a pas le temps de s'ennuyer. Tenter de piloter correctement des engins au comportement routier plus qu'approximatif est une pénitence que ne renierait pas le plus sadique des chefs religieux. Les motos flottent sur le sable, les 4x4 souffrent au moindre écart de piste, les camions sont aussi maniables que des cars à impériale... Une drôle de manière de nous faire ressentir l'enfer de cette course. Mais on rigole aussi, notamment lors des dépassements : un motard énervé peut avoir suffisamment de pêche pour pousser un camion dans le décor ! Incohérences physiques, plastiquement hideux... A oublier vite fait, en attendant qu'un jour justice soit rendue à cette épreuve mythique.



SATELLITE



Deux spéciales se déroulent intégralement en hors piste. Ça a l'air difficile au premier abord, mais nous allons vous donner un truc imparable. Fixez attentivement le petit point jaune en bas à gauche et esquiviez toutes les zones foncées présentes sur la carte, suivez la flèche et c'est gagné ! Pour la deuxième étape GPS, sachez qu'il faudra obligatoirement contourner la dernière dune.



↑ Ce n'est pas encore le désert : il va falloir ramer pour y arriver !

VERDICT

GRAPHISME

Pas de doute, on est bien sur un émulateur PSone. Comment, c'est de la Xbox ? Sérieux ?

SON

La bande-son fait penser à du sous-Moby. Les effets sonores sont pitoyables.

JOUABILITE

C'est tellement surréaliste que ça en devient risible. Le plus raté ? Les motos !

DUREE DE VIE

On boucle le jeu en deux heures, et on n'a pas envie d'y retourner. Pas fun en multijoueur.

SABINE

- ↑ Trois catégories de course.
- ↑ Les phases en GPS.
- ↑ Plein de bugs amusants.

HOLTZ

- ↓ Obsolète techniquement.
- ↓ Modèles physiques fantaisistes.
- ↓ Spéciales inintéressantes.

EN RESUME

Paris Dakar 2 gagne le titre peu enviable de plus mauvais jeu de course de la Xbox. Dommage qu'une si bonne licence ait été ainsi sabordée... Ça fait déjà 2 fois !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

4/20

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
C'EST LA BATTERIE, LUI

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW

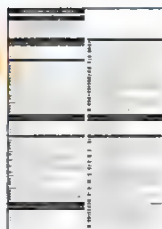
3615 astuces

☎ 0892 702 711

 0901 701 501  0900 70 200

NOUVEAU

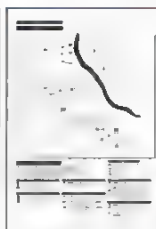
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées. C'est plus rapide que de recopier!



Exemple Prisoner of war, Guide complet.



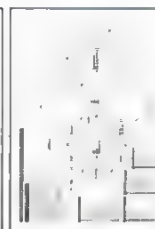
Exemple Halo, La carte du niveau Halo I



Exemple Ghost Recon, Mission 2



Exemple State of Emergency, Plan du QG de la corporation



Exemple Metal Gear Solid 2, Carte des objets

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre chemin dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces est à

vos services 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 702 711 ou par minitel: 3615 astuces.

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	n°5	14/20	BURNOUT 2	course	non	n°16	15/20
4X4 EVO 2	course	non	n°5	10/20	CAPCOM VS SNK 2 ED	baston	non	n°13	14/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	n°7	13/20	CHASE	action	n°8 et 9	n°8	8/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	n°6	11/20	COUN MCRAE 3	course	n°8 et 14	n°9 et 16	14/20
ATV2	course	n°11	n°13	15/20	COUPE DU MONDE	sport	non	n°4	15/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	non	n°14	15/20	CRASH	action	n°4	n°3	12/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	n°2	11/20	CRASH BANDICOOT	action	n°5	n°3	13/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	n°11	13/20	CRAZY TAXI 3	action	n°7	n°7 et 16	11/20
BIG MUTHA TRUCKERS	action	non	n°12	13/20	CRIMSON SEA	action	non	n°7	12/20
BLADE 2	action	non	n°8	8/20	DARK ANGEL	action/aventure	non	n°15	8/20
BLINK	action/réflexion	n°11	n°9	15/20	DARK SUMMIT	action	n°5	n°1	12/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	n°2	14/20	DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	n°4	11/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	n°12	11/20	DEADLY SKIES	action	n°4	n°2	14/20
BLOODWAKE	action	n°2	n°1	11/20	DEATHROW	sport	n°9	n°8	8/20
BMX XXX	sport	non	n°11	11/20	DEFENDER	action	non	n°15	11/20
BURNOUT	course	non	n°3	12/20	DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	non	n°14	15/20



BUFFY -
GENRE : action/aventure - TEST : n°6 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



HALO
GENRE : action - TEST : n°1 - DEMO : n°4 - VERDICT : 19/20



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
GENRE : action/stratégie - TEST : n°12 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MORROWIND
GENRE : RPG - TEST : n°8 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MOTOGP
GENRE : course - TEST : n°4 - DEMO : n°4 - VERDICT : 17/20



MOTOGP 2
GENRE : course - TEST : n°16 - DEMO : n°16 - VERDICT : 18/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
DR. MUTO	plates-formes	n°14	n°13	13/20	MORTAL KOMBAT	baston	non	n°13	13/20
DYNASTY WARRIORS 3	action	non	n°9	13/20	MYST III EXILE	aventure	non	n°8	14/20
EGGO MANIA	réflexion	non	n°8	8/20	NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	n°10	8/20
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	n°3	10/20	NBA 2K3	sport	non	n°13	13/20
F1 2002	course	n°4	n°2	14/20	NBA LIVE 2002	sport	non	n°2	14/20
FIREBLADE	action	n°12	n°13	8/20	NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	n°11	10/20	NEED FOR SPEED 2	course	non	n°8	13/20
FUZION FRENZY	action	n°1	n°1	8/20	NHL 2K3	sport	non	n°13	15/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	n°6	8/20	NHL 2002	sport	non	n°2	14/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	n°1	15/20	NHL 2003	sport	non	n°7	13/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11 et 14	n°10	15/20	NHL HITZ 2002	sport	n°1	n°2	15/20
GODZILLA	action	non	n°16	10/20	NHL HITZ 2003	sport	non	n°9	13/20
GUN METAL	action	n°6	n°4	14/20	NIGHTCASTER	action/aventure	non	n°5	11/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	n°3	13/20	OBJ-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	n°2	12/20
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	n°10	15/20	ODDWORLD	aventure	n°3	n°1	15/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	n°8	14/20	OUTLAW GOLF	sport	non	n°11	12/20
INDIANA JONES	action/aventure	n°13 et 17	n°13	14/20	PHANTOM CRASH	action	non	n°12	14/20
ISS 2	sport	non	n°3	8/20	PRISONER OF WAR	action/aventure	non	n°6	12/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	n°9	13/20	PROJECT ZERO	action/aventure	non	n°15	15/20
JURASSIC PARK	stratégie	n°17	n°14	13/20	QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	n°8	15/20
KAT LA ROUGE	action	non	n°3	10/20	RALLY FUSION	course	non	n°12 et 16	13/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	n°8	15/20	RED CARD SOCCER	sport	non	n°6	10/20
KO KINGS 2002	sport	non	n°2	15/20	REIGN OF FIRE	action	n°12	n°9	7/20
KUNG FU CHAOS	action	n°15 et 17	n°15	15/20	ROBOTECH BATTLECRY	action	non	n°10	14/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	n°3	15/20	ROCKY	sport	n°12	n°9	15/20
LARGO WINCH	aventure	non	n°8	10/20	ROGER LEMERRE 2003	stratégie	non	n°10	13/20
LEGENDS OF WRESTLING II	baston	non	n°13	7/20	SEABLADE	action	non	n°16	12/20
LES DEUX TOURS	action	non	n°13	14/20	SEGA GT 2002	course	n°9	n°10 et 16	13/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	n°8	13/20	SERIOUS SAM	action	non	n°10	14/20
LES SIMS	gestion	non	n°14	14/20	SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	n°7	13/20
LOONS	action	n°10	n°7	10/20	SHREK SUPER PARTY	action	non	n°15	8/20
MAD DASH RACING	course	n°1	n°1	9/20	SILENT HILL 2	action/aventure	non	n°7	15/20
MADDEN 2003	sport	n°9	n°7	13/20	SLAM TENNIS	sport	non	n°5	12/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	n°10	13/20	SOCCER SLAM	sport	non	n°8	15/20
MATRIX	action	non	n°16	11/20	SPIDER-MAN	action	n°6 et 14	n°4	13/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	n°7	13/20	SPLASHDOWN	course	n°12	n°6	13/20
MICRO MACHINES	course	n°10	n°10	11/20	SPY HUNTER	action	non	n°6	7/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	n°5	8/20	SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	n°5	11/20
MINORITY REPORT	action	non	n°16	9/20	STATE OF EMERGENCY	action	non	n°15	8/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	n°11	7/20	STREET HOOPS	sport	n°6	n°8	13/20



PANZER DRAGOON ORTA -
GENRE : action - TEST : n°13 - DEMO : n°13 et 14 - VERDICT : 16/20



RACING EVOLUZIONE
GENRE : course - TEST : n°12 - DEMO : n°14 et 16 - VERDICT : 17/20

XPL0SIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
AMPED	sport	n°2	n°1	16/20	NFL FEVER 2003	sport	non	n°9	16/20
COMMANDOS 2	stratégie	non	n°7	16/20	NFL 2K3	sport	non	n°13	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	n°6	n°7	16/20	007 : OPERATION NIGHTFIRE	action	non	n°10	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	non	n°11	16/20	PROJECT GOTHAM	course	n°1	n°1	16/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	n°3	n°1	16/20	RALLISPORT CHALLENGE	course	n°4	n°2 et 16	16/20
ENCLAVE	action/aventure	n°6	n°6	16/20	RAYMAN 3	plates-formes	non	n°14	16/20
FIFA 2003	sport	non	n°9	16/20	SHENMUE II	action/aventure	n°13	n°14	16/20
HUNTER : THE BECKONING	action	n°7	n°5	16/20	SSX TRICKY	course	non	n°4	16/20
JET SET RADIO FUTURE	action	n°5	n°2	16/20	TIGER WOODS 2003	sport	n°11	n°10	17/20
MAX PAYNE	action	n°5	n°1	16/20	TIMESPLUTTERS 2	action	non	n°9	16/20
MECHASSAULT	action	n°15	n°10	16/20	TOCA RACE DRIVER	course	n°14	n°14	16/20
MEDAL OF HONOR	action	non	n°10	16/20	TRANSWORLD SNOWBOARDING	sport	non	n°9	17/20
NBA LIVE 2003	sport	non	n°10	16/20	UNREAL CHAMPIONSHIP	action	non	n°10	16/20
NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20					

XHAUSTIF (SUITE)

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT	JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
SUPERMAN	action	non	n°11	10/20	TOTAL IMMERSION RACING	course	non	n°10	11/20
TAO FENG	baston	n°16	n°16	13/20	TOUR DE FRANCE	sport	non	n°5	9/20
TAZ WANTED	action	n°7	n°6	10/20	TRANSWORLD SURF	sport	non	n°1	12/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	n°7	13/20	TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	n°10	13/20
TERMINATOR	action	non	n°9	7/20	UFC TAPOUT	baston	non	n°6	12/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	n°5	9/20	VEXX	plates-formes	13	n°14	15/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	n°8	7/20	V-RALLY 3	course	n°15	n°15	12/20
THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	n°13	n°14	14/20	WHACKED!	action	non	n°11	8/20
THE THING	action/aventure	non	n°7	12/20	WORLD RACING	course	non	n°13	14/20
TOEJAM & EARL III	plates-formes	n°12	n°13	11/20	WRECKLESS	action	n°2	n°2 et 16	15/20
TONY HAWK 3	sport	non	n°2	15/20	WWE RAW	baston	non	n°8	11/20
TONY HAWK 4	sport	non	n°10	14/20					



SPLINTER CELL
GENRE : stratégie - TEST : n°10 - DEMO : n°9 - VERDICT : 10/20



STEEL BATTALION
GENRE : simulation - TEST : n°14 - DEMO : non - VERDICT : 18/20



TUROK
GENRE : action - TEST : n°7 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



YAGER
GENRE : action - TEST : n°15 - DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20

XECRABLE

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	NOTE	JEU	GENRE	DEMO	TEST	NOTE
ARTIC THUNDER	action	non	n°2	4/20	MX SUPERFLY	course	n°11	n°12	4/20
AZURIK	action/aventure	non	n°6	4/20	MX 2002	course	non	n°4	4/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	non	n°15	4/20	NEW LEGENDS	action/aventure	non	n°6	5/20
BRUCE LEE	action	non	n°6	4/20	NICKELODEON	action	non	n°10	1/20
CEL DAMAGE	action	n°3	n°2	4/20	ROLLER COASTER TYCOON	gestion	non	n°15	5/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	n°6	4/20	SAVAGE SKIES	action	non	n°14	5/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	n°1	4/20	SHREK	action	non	n°2	4/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	n°2	4/20	THE SIMPSONS	action	non	n°2	5/20
FILA TENNIS	sport	non	n°9	4/20	TOXIC GRIND	sport	non	n°11	4/20
FOURMIZ	course	non	n°6	4/20	WTA TENNIS	sport	non	n°6	4/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	n°6	4/20	X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	n°11	4/20
MURAKUMO	action	non	n°16	3/20					

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

 **0900 702 11**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive ☎ 3615 0,34 €/mn
0892 0 34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

PROJE^XION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



EDITEUR FPE - SON : VO/VF DOLBY SURROUND - IMAGE : 16/9 - PRIX : 50 € ENVIRON LA DEMI-SAISON

BUFFY - SAISON 6

Un nouveau départ

Après la mort héroïque de Buffy à la fin de la saison précédente, le scooby-gang a repris la lutte contre le mal. Mais Willow ne désespère pas de sauver son amie des affres de l'enfer. **LE FILM.** On le sait, la mort de Buffy avait coïncidé avec un changement de chaînes pour la série, et donc avec un flou artistique au sujet des saisons suivantes. C'est désormais officiel : Buffy revient d'entre les morts ! Oui, mais à quel prix... Sans déflorer l'intrigue de cette saison, signalons tout de même la dimension de plus en plus

adulte des enjeux, avec toujours ce contraste saisissant entre l'humour du traitement et la puissance évocatrice des situations et des conflits. Le pouvoir grandissant de Willow, la sexualité désormais débordante de Buffy, les rapports avec Spike, sans compter quelques sacrées surprises à l'approche de la fin : trop de bonnes choses pour être nommées dans le détail ! Gageons que, parmi toutes ces perles, il demeurera au moins un épisode mythique pour la postérité : la fameuse comédie musicale. Ne reste plus maintenant qu'une saison 7 pour achever une des

meilleures sagas télévisuelles jamais tournée.

LES DVD. Depuis quelques saisons, la qualité est au beau fixe, avec un format 16/9 systématisé, et une image globalement satisfaisante. Les pistes Surround sont percutantes à souhait, même si les amateurs de la VF continueront à asticoter les fans de la VO. Quant aux bonus, ils se partagent en documentaires, en interviews et en commentaires audio divers.

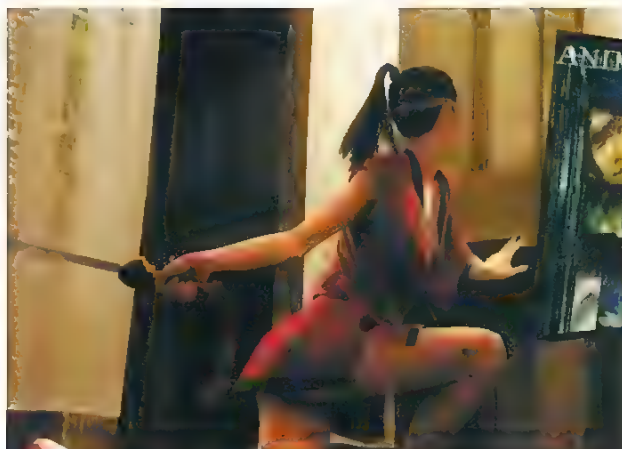
SITE
www.upn.com/shows/buffy



EDITEUR : WARNER - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENVIRON

ANIMATRIX

L'hommage rendu à la japanime



LES ANIMES. En ces temps où *Matrix* envahit à peu près complètement notre espace, ces *Animatrix* ne sont pas, finalement, la pire des variations sur le thème créé par les frères Wachowski. Alors certes, parmi les 9 courts-métrages

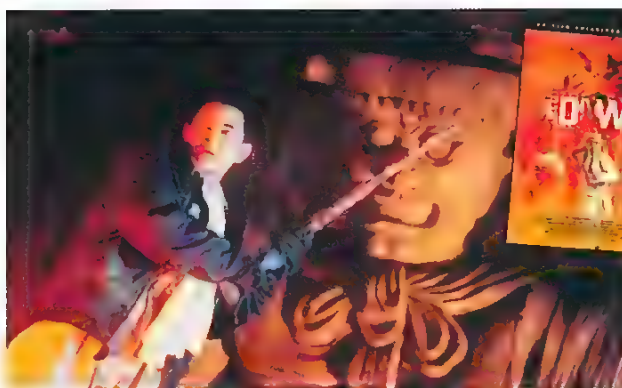
d'animation proposés, on trouve des choses très inégales. Bizarrement, un des moins intéressants, au-delà de l'exploit technique, n'est autre que le plus attendu : *Le Dernier vol de l'Osiris*, de Square USA, déjà responsable de *Final Fantasy*.

Peut-être parce qu'il ne s'agit jamais que d'une sorte de séquence pré-générique à *Matrix Reloaded*, un exercice tape-à-l'œil mais un peu vain. On lui préférera quelques autres animés bien plus personnels, d'autant que les frères W. ont eu la bonne idée de confier le lot à différents animateurs japonais de renom.

Autant dire que même lorsque le sujet paraît un peu réchauffé, l'animation et le découpage se révèlent largement assez intéressants pour motiver plusieurs visions. Ce qui n'est pas forcément le cas de *Matrix Reloaded* lui-même...

Alors, les Américains, battus sur leur propre terrain ? **LE DVD.** Un DVD impeccable, malgré les différences de style entre les animés. Le son est puissant et bien réparti, mais une piste DTS aurait pu le rendre plus clair, plus percutant encore. Parmi les bonus, on compte quelques petites choses passionnantes, comme des commentaires audio sur 4 des animés, un *making of* des 9 opus long de 55 minutes et un reportage sur les rapports entre *Matrix* et l'animation japonaise.

SITE
www.intothematrix.com



DR WAI

Le retour de la grande aventure !

LES FILMS. Eh oui, pas de résumé pour *Dr Wai*. Et pour cause ! Il existe deux versions du film : la première, internationale et très premier degré, n'ame les aventures d'un *Indiana Jones* chinois. La seconde, un montage d'origine jusqu'alors vu

uniquement à Hong Kong, se partage entre les affres d'un jeune écrivain moderne et l'illustration de ses récits d'aventure, largement influencés par son quotidien. Bref, une sorte de récupération du *Magnifique*, avec Belmondo ! Une poignée de scènes

différencient les deux versions, et pourtant on a rarement vu montage et intentions plus différentes. C'est donc tout à l'honneur de HK Vidéo de proposer ce doublet inédit en DVD. Evidemment, ce *Dr Wai* n'a jamais la puissance de certains chefs-d'œuvre avec Jet Li, mais les bagarres y sont joliment filmées, le récit est fort bien enlevé et l'humour, dans l'opus cantonnais, s'avère plutôt efficace. Pas indispensable pour le grand public, mais essentiel pour tout collectionneur exigeant !

LE DVD. C'est plutôt bizarre, mais la version internationale, pourtant plus facile à trouver, n'est pas forcément la plus réussie : l'image manque de netteté, et peine vraiment à convaincre lors de certains plans plus sombres ou enfumés. Dommage également que l'éditeur ait privilégié la VF pour le Dolby Digital 5.1, la VO n'ayant droit qu'à un Dolby Surround tristounet. La version HK, elle, propose un visuel mieux défini, et au moins aussi propre, mais uniquement une VO Surround. Malgré tout, elle demeure la plus satisfaisante des deux. Un seul vrai bonus vient compléter cette édition : un documentaire court mais passionnant sur la genèse de l'œuvre et sur les différences entre les deux versions.

SITE
www.metrofilms.com

EN BREF

FUTURAMA SAISON 3

De toutes les saisons de *Futurama*, celle-ci est la plus longue, avec 22 épisodes à son actif. En ce sens, c'est la plus intéressante à l'achat ! Mais si la première commençait très bien, la deuxième dénotait l'essoufflement, et cette nouvelle saison alterne à son tour les épisodes mémorables et les semi-réussites. Alors que les *Simpson* avaient réussi à se bonifier avec les années, *Futurama* souffre visiblement de sa diffusion TV chaotique. Elle n'en demeure pas moins une des séries animées les plus sympas du moment, proposée dans un coffret propre à l'Europe, et inédit encore pour un moment aux USA. **Prix 50 euros env.**



UN JUSTICIER DANS LA VILLE 1 & 2

Le premier *Justicier dans la Ville* (*Death Wish* en VO, tout un programme...) est l'un de ces brûlots propres aux seventies, hargneux et politiquement incorrect au possible. Considéré comme l'un des fers de lance de l'autodéfense, il s'affirme surtout comme l'un des polars les plus durs et les plus sombres d'une décennie pas très rose. A voir donc, plus que ses suites, de plus en plus calamiteuses. Si le second opus reste une curiosité, c'est au prix d'une surenchère de violence très gratuite et bête, et d'une imagerie craspe assez étonnante. Pour public averti ! **Prix 30 euros env.**



MARISSE, DEUX ENFANTS

Diffusée en boucle sur M6, cette série a toujours souffert d'un positionnement inadéquat... Sauf pour les fans qui ont très vite compris à quel point elle pouvait être trash et incisive ! On a rarement vu pire tableau de la famille américaine. Tout y est systématiquement jeté dans la boue, dans une entreprise de démolition longue de 11 saisons. Ici, on nous sert que 10 épisodes choisis parmi les plus scandaleux. Soit, la sélection est bonne, même si le scandale dépasse allègrement la dizaine d'opus. **Prix 30 euros env.**



PROJECTION PRIVEE

EN BREF

SIMONE

Second film de Andrew Niccol, réalisateur de *Bienvenue à Gattaca*, ce *SIMONE* déçoit un peu. On y voit une comédienne virtuelle tromper les foules et devenir une véritable icône du grand public, mais cette fascination ne fonctionne malheureusement pas un seul instant. Peut-être à cause de son look de Californienne de base, peut-être aussi parce que le talent ne passe toujours pas de la même manière à travers les pixels... De fait, le grand comédien du film, ce n'est pas *SimOne*, c'est bel et bien Al Pacino. **Prix 27 euros env.**

DEEP SPACE NINE - SAISON 2

Même si *Deep Space Nine* ne ressemble à rien d'autre dans l'univers *Star Trek*, cette seconde saison prouve bien avec quelle célérité la série a su imposer des standards de qualité. Plus sombre, plus psychologique, il ne lui manquait plus qu'une menace récurrente pour lier les saisons entre elles... Avec l'arrivée du *Dominion*, c'est désormais chose faite, et il ne manque vraiment plus que ce bon vieux Worf pour que les choses soient totalement en place ! **Prix 100 euros env.**

K-19 LE PIÈGE DES PROFONDEURS

Même s'il réunit un casting alléchant (Harrison Ford et Liam Neeson en tête), *K-19* flirte finalement moins avec le film d'action dans un sous-marin qu'avec le drame psychologique, tendance *Das Boot*. C'est tout à son honneur, même si la première moitié s'avère assez soporifique. Ensuite ça s'arrange un peu, pour un spectacle très correct pour une location. A moins que vous ne soyez très fan des grandes aventures humaines, chargées de drames bien édifiants ! **Prix 26 euros env.**

EDITEUR : MGM - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 30 € ENVIRON

MEURS UN AUTRE JOUR

A quand la relève ?



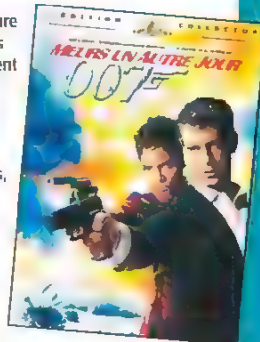
A la recherche d'un terroriste nord-coréen, James Bond est fait prisonnier de longs mois dans des conditions éprouvantes. Finalement libéré, il tente d'établir le lien entre le terroriste en question et un diamantaire fortuné. **LE FILM.** Tous les quelques épisodes, il vient à l'esprit des producteurs que

James Bond profiterait bien d'un petit lifting, histoire de le remettre au goût du jour. Dans *Permis de Tuer*, on ajoutait du *gore* à la série... Ici, Lee Tamahori, le metteur en scène, a plutôt privilégié la dimension humaine du héros et la dureté de ce monde terrible qu'est l'espionnage. Quelle blague ! Si le film commence effectivement sur

des séances de torture et des regards pleins de doutes, notre agent britannique préféré retrouve très vite sa superbe pour enchaîner les cascades habituelles, dans des péripéties classiques mais spectaculaires. Mais comme, l'un dans l'autre, malgré certaines prétentions un peu déplacées, cet opus est plutôt bon et enlevé, la magie fonctionne encore. Mais une question demeure : encore combien de temps Pierce Brosnan devra-t-il rentrer son ventre avant de raccrocher définitivement ?

LE DVD. MGM a vu les choses en grand, avec un DVD absolument superbe, tant en matière d'image que de son. A tel point que les différentes pistes Dolby peuvent facilement tenir tête au DTS. Peut-être parce que les bonus ont eu la bonne idée d'immigrer sur un second DVD, chargé de bonnes choses : un *making of* de 75 minutes, plusieurs documentaires et des commentaires audio, dont un très savoureux de Pierce Brosnan.

SITE
<http://www.jamesbond.com>



EDITEUR : WARNER - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 30 € ENV.

HARRY POTTER 2 EDITION COLLECTOR

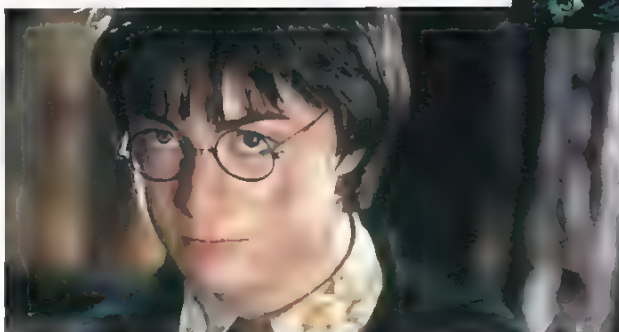
L'école buissonnière

En attendant la rentrée des classes, le jeune Harry doit subir à nouveau les brimades de son oncle. Jusqu'à ce qu'un soir, un elfe un peu timoré ne fasse irruption dans sa chambre pour lui communiquer un présage luneste. **LE DVD.** C'est désormais évident, la série *Harry Potter* est conçue pour un type unique de spectateur, mais pourtant fort répandu : le fan des romans. Si toi aussi, heureux lecteur, tu as adoré la série littéraire, tu prendras alors plaisir à retrouver tout ce beau monde, dans une structure narrative identique au précédent opus : une bonne trentaine de minutes avant d'arriver à Poudlard, une présentation systématique des personnages, connus et moins connus, et une intrigue qui ne démarre réellement que dans la seconde moitié du film. Mais peu importe, heureux lecteur ! Car ici, l'essentiel n'est-il pas de retrouver Harry et ses amis dans leur quotidien merveilleux ? Quant à toi, lecteur chagrin, qui n'a jamais

ouvert un seul des livres de J.K. Rowling, tu pourras toujours reprocher toutes ses lourdeurs narratives, les scènes d'exposition à rallonge et la puberté précoce du comédien principal. En tout cas, vous vous accorderez certainement tous sur la vraie bonne idée du film : l'identité du méchant, à peine un souvenir griffonné sur un vieux carnet, une larme de littérature, quoi...

LE DVD. Une édition qui n'est pas sans rappeler celle du précédent épisode. En termes d'image, c'est du correct *made by Warner*, avec une bonne définition, même si la compression aurait pu jouir d'un meilleur traitement. Le son s'avère impeccable, mais on regrette tout de même qu'il manque une piste DTS. En matière de suppléments, on hérite (dans l'édition Collector) d'un second DVD partagé entre des documentaires aux allures de featurettes et divers petits jeux et autres clins d'œil à l'usage des fans. Bref, à ton usage, heureux lecteur !

SITE
www.harrypotter.com





EDITEUR : FPE - SON VO 4.0 / VF DOLBY SURROUND - IMAGE : 16/9 - PRIX : 20 € ENV.

MILLER'S CROSSING

Chapeau bas aux frères Coen !

Tom Reagan, l'ami et le conseiller d'un boss irlandais de la pègre durant la prohibition, tente d'arrêter une guerre des gangs absurde. Il ira jusqu'à concevoir un plan tortueux, voire peut-être jusqu'à se perdre lui-même. **LE FILM.** A l'origine de *Miller's Crossing*, il y a une vision d'artiste, une vision comme seuls peuvent en avoir les frères Coen : l'image d'un chapeau volant au gré du vent, dans des bois. Une vision qui se transforme en rêve dans le film, un rêve du personnage principal incarné par Gabriel Byrne. Autour de la thématique roublarde mais évocatrice du chapeau (si, si !), les Coen *brothers* ont construit une ode au film de gangsters des années 30, une véritable composition de moments mémorables, dotée d'une esthétique superbe, d'un casting idéal et d'un second degré qui ne tourne jamais totalement à la parodie, comme pour mieux laisser exister ce récit. Et même si l'on retrouve ça et là leur thématique habituelle, on peut leur rendre grâce d'avoir respecté

les codes du film de genre pour créer quelque chose comme un méta-film de gangsters, savoureux quel que soit le niveau de lecture. Et quel plaisir de retrouver, aux côtés de Byrne et de l'immense Albert Finney, quelques-uns des comédiens fétiches des Coen : John Turturro, Steve Buscemi, ou leur ami réalisateur Sam Raimi ! Bref, *Miller's Crossing*, c'est du concentré de cinéphilie, un pur bonheur malheureusement trop méconnu, quelque chose comme un instant de grâce dans une filmographie pourtant riche en chefs-d'œuvre. Pas étonnant qu'il sorte dans la même collection DVD que *Brazil*...

LE DVD. Pas vraiment de quoi se rouler de bonheur sur votre ampli, ni se frotter joyeusement à votre tuner TV. Une édition moyenne, un peu sale parfois, avec une VO en DD 4.0 plus ample que la VF surround, sans pour autant rendre vraiment grâce à la musique enveloppante de Carter Burwell. En guise de supplément, il faut se contenter d'un documentaire sur Barry



Sonnenfeld, alors chef opérateur attiré des frères Coen, et d'une poignée d'interviews des comédiens. Passionnant, mais, en fans exigeants, on aurait apprécié d'en avoir davantage.

SITE
<http://freres.coen.free.fr>

LES AUTRES SORTIES DU MOIS



LES 3 REINES

EDITEUR : METROPOLITAN

AVIS : Un film polaire arctique, pas de quoi vous faire frissonner. Mais des scènes de 200 mètres de glace, c'est quand même pas à rater.



COLLECTION JOHN CARPENTER

EDITEUR : STUDIO/CANAL VIDEO

AVIS : Quarante-huit classiques de John Carpenter, de *Halloween* à *Jackie*. Dans la collection, il y a aussi *Le Dernier des Mohicans* et *Le Prince des Ténébreuses*.



LA FOLLE HISTOIRE DE L'ESPACE

EDITEUR : MGM

AVIS : Une série de 13 films de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.



HULK - LE PILOTE

EDITEUR : UNIVERSAL

AVIS : La série de Hulk est une série de science-fiction. Mais elle est aussi une série de super-héros. Et elle est aussi une série de films de guerre.



LES LARMES DU TIGRE NOIR

EDITEUR : FPE

AVIS : Une série de films de guerre, de *Le Dernier des Mohicans* à *Le Prince des Ténébreuses*. Une collection à acheter pour les fans de la série.



LA MORT DE L'INCROYABLE HULK

EDITEUR : FPE

AVIS : Un film de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.



RAGE / FRISSONS

EDITEUR : METROPOLITAN

AVIS : Une série de films de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.



SCARY SCREAM MOVIE

EDITEUR : METROPOLITAN

AVIS : Une série de films de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.



SPINAL TAP

EDITEUR : STUDIO/CANAL VIDEO

AVIS : Une série de films de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.

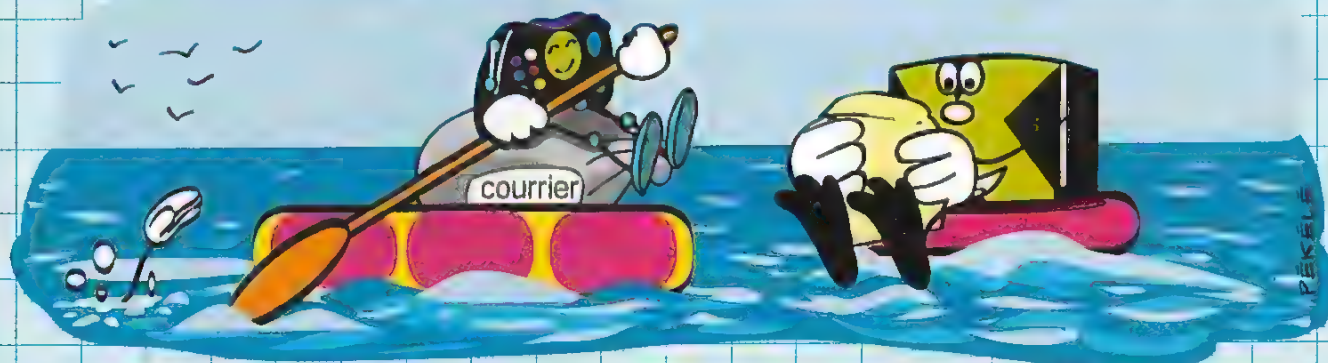


STARGATE SG-1

EDITEUR : MGM

AVIS : Une série de films de science-fiction, de *Le Voyageur du Cosmos* à *Le Dernier des Robots*. Une collection à acheter pour les fans de la série.

XPRIMEZ-VOUS



Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes. Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret E-mail : xboxmag@futurenet.fr Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur www.xbox-mag.net.

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES



PEUT MEUX FAIRE ?

Bonjour.

Splinter Cell est un très bon jeu. Graphiquement, y a rien à dire, superbe animation, histoire captivante, mais il y a un hic. Le personnage ne peut pas ramper et le parcours est linéaire, on n'a pas vraiment le choix de passer par tel ou tel endroit. Et cette linéarité est hélas trop contraignante. On aurait aimé pouvoir passer par plusieurs chemins. Sinon, c'est bien fait. Pour *Splinter Cell 2*, dites leur de modifier ça. Merci !

David

On leur dira... C'est vrai que pour un coup d'essai, *Splinter* est sans conteste

un coup de maître. Pas parfait évidemment, mais fort bien pensé et réalisé. D'ailleurs, n'écoutez pas tous ceux qui mentent effrontément : la version Xbox est de loin la mieux réalisée sur console même si les autres s'en tirent avec les honneurs face aux limitations des différentes machines. Peu de jeux offrent une vraie ou illusoire liberté d'action. Au mieux, ils te laissent faire la même action de plusieurs façons différentes. Le jeu le plus abouti de ce côté-là est de loin Deus Ex dont la suite est prévue sur Xbox. Nous te conseillons vivement de garder un œil sur ce titre qui s'annonce grandiose. D'après les développeurs de *Splinter*, « Sam Fisher ne rampe devant personne ! »



EN BREF

Que penses-tu de la X-Hand ?

Je pense que c'est un poisson d'avril réalisé par nos collègues et amis de Console Max. Tu l'es bien fait avoir...

Pourriez-vous m'emmener à l'E3 ? Je peux me faire tout petit, je suis le seul homme au monde à rentrer dans un bouton de chemise ?

C'est bête, on est déjà parti, sinon on t'aurait bien emmené !

Alors, ce Stéphane, toujours pas là ?

Ben si, comme tu vois, Mister Rako est dans la place. Et on espère bien le garder longtemps parce que sans ce nouveau soutien, ce coup-ci, c'est sûr, le mag ne serait pas sorti à temps...

Pouvez-vous convaincre Just Add Monsters de nous faire un nouveau niveau pour leur jeu *Kung Fu Chaos*, téléchargeable via Xbox Live ou votre mag ? Je suis sûr qu'avec un fusil laser covenant sur la tempe, on va y arriver...

LETTRÉ DU MOIS : CONTREAVIS

L'AVIS IMPARTIAL DE LA RÉDAC.



BON ALORS ? QUI N'EST PAS D'ACCORD AVEC LE CHEF ?

Pour votre test de DOA X, vous avez mis deux petits encadrés à la fin donnant l'avis de deux autres personnes de la rédaction (dont je me souviens plus du prénom). Par contre, dans le numéro 15, plus une trace. Pourtant, il serait intéressant d'avoir un avis complètement différent que celui du test. Je sais, le test reflète l'avis de toute la rédaction et tata et tata, mais vous êtes tout de même pas tous du même avis, par exemple pour Azurik, et bien au moins une personne de votre staff l'a bien aimé.

Alain

Il arrive (assez souvent d'ailleurs) que nous soyons d'accord sur les résultats des tests avec quelques nuances néanmoins. Nuances que nous prenons en compte pour attribuer les notes. Parfois, comme sur des jeux un peu spéciaux comme DOA X, les avis sont beaucoup plus tranchés. Il y a ceux qui adorent, ceux qui détestent et les plus mauvaises fois qui ne prennent même pas le temps d'essayer sous prétexte que le thème les choque... C'est la bonne occasion de donner les différents avis dans le mag, ce que nous ne manquons pas de faire. Mais nous ne le systématisons pas. Pour ce qui est d'Azurik, je ne me souviens absolument pas que quelqu'un ait défendu ce titre même une seule seconde ici. Au pire cette personne a été virée et a disparu de nos mémoires, mais honnêtement je ne crois pas...

PEKELE@YAHOO.COM

TROP DE PLACE ?

Salut,
quand je vais dans ma mémoire, donc pour voir mon disque dur, je vois en haut de l'écran : disponible: +50000 et utilisé: +50000 alors que j'ai fait de nombreuses sauvegardes ! Comment est-ce possible ?

Quent

Tu peux dormir tranquille, tu n'es pas prêt de remplir entièrement la partie du disque dur allouée aux sauvegardes de jeux. Ce n'est pas une simple memory card. Si tu savais tout ce qu'on a pu mettre dessus...

BAGARRE A DISTANCE

Dans le numéro de janvier avec le dossier sur les jeux 2003 *Soul Calibur 2* était annoncé online (comme dans d'autres mags) mais dans le planning (c'est génial l'idée du planning mais il faudrait plus de jeux) de ce mois-ci et dans le petit livret Xbox Live, *Soul Calibur 2* n'est plus online. Est-ce un oubli ou n'est-il plus online ?

Ugo

Il semblerait que faute de temps, les équipes de Namco aient laissé tomber l'option Xbox Live. Ce qui est bien dommage car cela aurait pu être la véritable grosse innovation de



ce titre. Car même s'il reste exceptionnel, pas évident de retrouver le fossé qu'il y a pu avoir entre *Soul Blade* et *Soul Calibur*. Tecmo s'attaque de son côté très sérieusement au online avec son inégalable série *Dead or Alive*...

GUERRIER D'ACIER

J'ai décidé de m'acheter *Steel Battalion*, vous me confirmez que c'est une expérience unique? Vous allez publier les noms de tous les fous qui vont acheter ce jeu dans votre mag ?

Bruno

Une expérience unique : sans aucun doute mais si unique qu'elle ne peut pas non plus plaire à tout le monde. A ce prix là, pas le droit à l'erreur. Nous ne saurons que trop te conseiller de te demander si tu es un VRAI fan de robot géant car ce jeu est fait pour eux. Ne pense pas qu'il est accessible

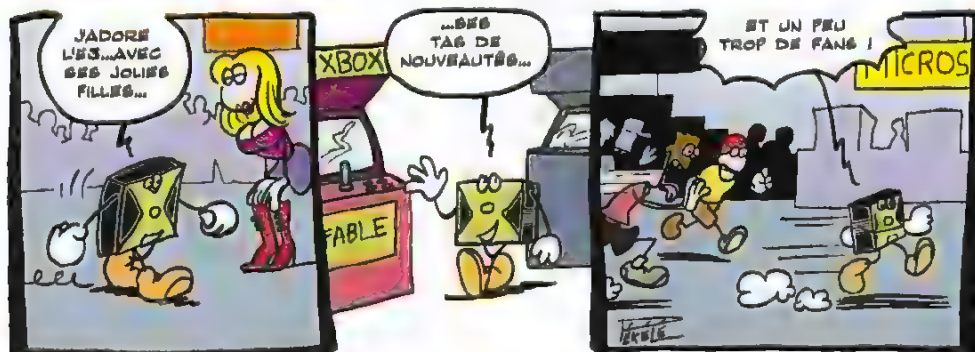
comme peu l'être *MechAssault* par exemple. En tout cas les connaisseurs de la redac ont vraiment craqué. Pour ce qui est de la liste des noms des acheteurs, tu penses sincèrement que ça peut intéresser les lecteurs du MOX ?

A GAGNER

C'est super d'avoir mis le poster d'*Halo 2* et de *Fable* dans le mag anniversaire mais le problème c'est que j'adore ces 2 jeux et je peux pas les mettre tout les 2 dans ma chambre. Comment puis-je faire pour avoir un autre poster (à part racheter un mag en librairie) ?

Ugo encore

J'allais te dire « racheter un mag 14 » mais tu m'as devancé... Sinon, il nous en reste quelques-uns en stock que nous faisons gagner à travers les différents concours mis en place dans le mag. A toi de jouer !



LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !





TESTS LECTEURS

A votre tour de jouer et de nous faire partager votre avis sur les derniers titres qui vous ont fait craquer ou vous ont déçus. N'oubliez pas de nous indiquer vos coordonnées pour que nous puissions récompenser le gagnant du mois (le test en bleu). Attention, les textes ne doivent pas excéder 800 caractères.
 Courrier : Future France - MOX - Tests lecteurs - 101-109 rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS
 E-mail : Xboxmag@futurenet.fr
 Merci de bien préciser « Concours Test lecteurs ».

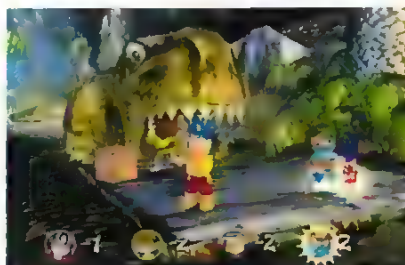
KUNG FU CHAOS

Everybody's Kung Fu Fighting
 Bienvenue dans le jeu le plus délirant de la X-Box ! Avec pas moins de huit personnages tous aussi farfelus les uns que les autres, un vieux sage, un ninja ou encore un singe, *Kung Fu Chaos* vous propose de combattre dans une trentaine d'arènes survoltées. Les modes de jeu sont très nombreux. Entre autre, le défi ninja permet de faire plein de tournages de films avec des combats classiques et des mini jeux sympas tels le lancer de princesse ! Les graphismes sont excellents, et exploitent vraiment les capacités de la Xbox. La musique est simplement géniale (*Everybody's kung fu fighting*). Enfin, on s'exalte devant les super attaques des différents persos, c'est du grand art ! Avec tous ses modes de jeu et autres bonus à débloquer, *Kung Fu Chaos* s'impose en vraie tuerie pour seulement 39 euros ! Alors foncez vous l'acheter !
 Gregory



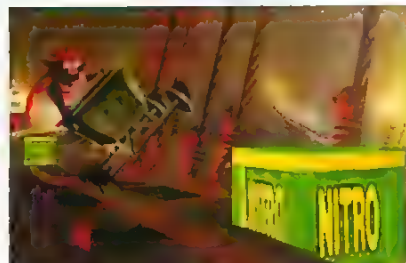
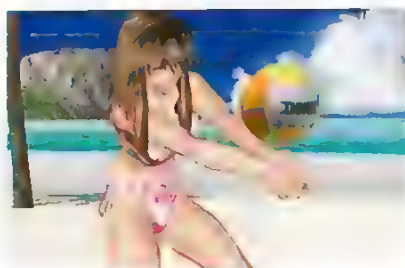
DEAD TO RIGHTS

Lorsque la rage prend le pas sur la raison, guide obscur et vengeur, la voie de la rédemption ne peut être que maculée de sang. Incarner Jack Slate, c'est faire parler la colère. Thriller noir à l'ambiance prononcée, DTR bouleverse sans peine la donne des jeux d'actions. Le soft repose sur un gameplay solide et varié, constitué pour l'essentiel de gunfights aux possibilités jouissives. Interactions avec les décors, désarmements, interventions du chien Shadow, boucliers... Autant d'éléments qui garantissent un déroulement long et des plus agréables. Au final, on regrette les faiblesses de la caméra et des graphismes. Ici les murs sont fréquemment tachés d'une substance sucrée, mais il ne s'agit point de gourmandises. Que les plus jeunes passent donc leur chemin... Il est encore temps pour eux de croire aux belles histoires.
 Bruno Mortadelle



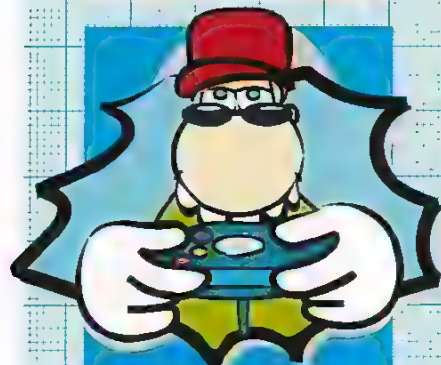
DOA XTREM BEACH VOLLEYBALL

Des filles en maillot de bain, une plage sur fond de coucher de soleil... Oh je sens que je vais passer un été extraordinaire, même si ce n'est que dans un jeu vidéo. Enfin, si on peut appeler ça un jeu vidéo. Car, si les matchs à deux sont sympas, la campagne est horrible : on devient trop passif à force de mater les filles. Malgré tout, certains apprécieront... Jamais une silhouette féminine n'a été aussi bien retranscrite à l'image dans un tel assemblage de polygones. *DOAX* est un jeu pour s'offrir un peu de soleil pendant les vacances ou pour inviter des filles à jouer (j'ai testé !).
 Ludovic Lyten



CRASH BANDICOOT

On dit que c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes. Ce jeu en est la parfaite illustration. Peut-être qu'à ces mots, vous vous indignerez, en vous écriant qu'il ne s'agit que d'un remix de *Crash Bandicoot 3* au scénario primaire et aux graphismes moins réussis que ceux de *Halo*... Soit. Mais l'essentiel n'est-il pas de retrouver ce marsupial déjanté dans son univers coloré ? D'envoyer valser des scorpiens, de fracasser des caisses ou encore d'exploser un vaisseau... Le tout dans une ambiance vive, rythmée par des musiques sympas voire exceptionnelles. Et avec 3 ou 4 objectifs par niveau, 30 niveaux et 5 boss, vous en aurez pour votre argent !
 Kevin



Résultat du concours V-RALLY 3



Ce mois-ci, vous vous êtes affrontés sur la démo de *V-Rally 3*. Vous avez été nombreux à participer mais bien sûr, il n'y a qu'un et un seul vainqueur. C'est le dénommé Sébastien « Seb le surfeur » Huruguen qui a coiffé tout le monde au poteau. Il remporte le droit de choisir un goodie collector parmi un joli lot que nous avons rassemblé au cours de différents voyages ainsi qu'au dernier E3. Pour les autres, persévérez ! Votre tour viendra peut-être le mois prochain !



Le Corps Humain

suite à une séance de Tao Feng



FIG. 1. – Douleur Insoutenable

Le processus de destruction du corps humain commence par l'apparition d'ecchymoses au point de contact, entraînant de sérieuses contusions suivies d'une hémorragie cérébrale.



FIG. 2. – Infirmitté Moteur

La destruction est proche de son terme lorsque les membres s'affaiblissent puis finissent par rompre consécutivement aux mauvais traitements infligés, rendant l'ennemi totalement hors d'état de nuire.



FIG. 3. – Destruction de l'Environnement

Les adversaires étant fréquemment projetés sur les murs et les fenêtres environnantes, ils sont souvent sujets à des blessures de taille et de gravité variables.

TAO FENG™
FIST OF THE LOTUS

Ça fait mal pour de vrai



www.xbox.com/fr/taofeng



*Jouez plus. © 2003 Studio Gigante Inc., Microsoft. Tao Feng, Xbox et le logo Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation. Tous droits réservés.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PROLOGUE : Chapitre inédit jusqu'alors, ce prologue met en scène une première mission de B.J. Blazkowicz en compagnie de l'agent Zéro. Plutôt coriace dès les premières minutes, elle pose, tout le challenge de *RTCW* : de l'habileté au tir, mais

surtout beaucoup de prudence et de jugeote. Plus tard, dans les cryptes, vous serez proposé un avant-goût des niveaux les plus surnaturels du jeu. De quoi se faire la main sur quelques zombies, entre deux nazis truffés de balles !

PARTIE 1



↑ Tuez ce soldat pendant qu'il regarde ailleurs. A la guerre, il n'y a pas d'honneur, ou si peu !

Je tourne à droite et j'égorge le garde. Dans une petite pièce juste à ma droite, j'évite un nazi et quelques munitions précieuses. Vais-je me laisser tenter ? Après cette courte halte, j'avance et je tourne à gauche jusqu'à la petite place. J'y liquide tous les ennemis depuis un coin abrité. Ensuite, je continue jusqu'au bâtiment orné de drapeaux nazis. Je saute derrière le comptoir après y avoir brisé tout son contenu et poursuis ma route. Je grimpe l'escalier après avoir évité le tonneau, je ramasse les jumelles, je sors sur la terrasse et je descends l'escalier. Juste sous l'escalier, à gauche, je détruis l'équipement radio. Je sors. De l'autre côté de la place, je prends le passage à gauche pour achever ce premier périple.

PARTIE 2



↑ Utilisez cette radio pour envoyer votre message et lancer une des cinématiques du jeu.

Je prends l'escalier à ma droite, tourne encore à droite et passe sous le porche. Je descends l'opérateur et utilise la radio. Je monte l'escalier et sors sur la terrasse. Je détruis la rambarde située en face de moi avant de sauter en contrebas. J'ouvre la première porte à gauche et je fais le ménage. Je ressors et je prends le chemin désormais ouvert. Sur la place, je reste à l'abri du porche pour allumer le nazi avant de récupérer sa mitraillette et de m'occuper des renforts. Je monte l'escalier, je récupère du matériel

à droite, je ressors et je continue. Je grimpe ensuite l'escalier, prends la porte au bout et avance. Je tue les deux gardes par surprise, je prends la sortie de droite et j'avance jusqu'à la fin de cette zone.



↑ Inutile de faire du bruit quand on peut tuer en silence. Un adage bien utile en temps de guerre...

PARTIE 3

J'avance, je traverse la cour et je tue les deux nazis qui sortent de leur caserne. J'entre, je tue silencieusement le garde en train de manger et je ressors de l'autre côté. Dans la cour, je prends la porte de droite, tue l'opérateur et utilise la radio. Je ressors, je prends à droite et passe sous le porche. Avec l'aide de l'agent Zéro, j'extermine les gardes autour du camion. J'ouvre la porte en haut de l'escalier et j'investis le bâtiment. Dans la première pièce à droite, je prends le livre. Je sors du bâtiment à l'autre bout en sautant sur les caisses. Je me dirige au bout et tourne à gauche pour rejoindre l'agent Zéro.



↑ Brisez cette rambarde pour sauter en contrebas. Si un coup de pied ne suffit pas, tirez dedans !

PARTIE 4

Je m'occupe d'abord du cabanon à droite. Ensuite, je longe le mur de droite et je passe par la faille qui se révèle à moi. J'avance et pénètre dans la pièce et saute dans le trou au sol. Dans la salle principale, j'élimine tous les nazis et je prends le monte-charge non loin de là.

PARTIE 5



↑ Pour détruire ces zombies, visez la tête. Au besoin, désactivez la visée automatique dans les options.

Je saute en contrebas, j'active le levier et je prends le passage. Ici, gare aux zombies ! Au bout, dans la cellule, j'active le levier et j'emprunte le passage. Pour franchir les zones garnies de piques, j'attends qu'elles se soient déclenchées une première fois, je me colle à elles et dès qu'elles disparaissent, je fonce. J'avance de manière linéaire jusqu'à une salle garnie de sarcophages. Je regarde les nazis se faire massacrer par les zombies, et j'entre pour dégommer tout ce qui marche ou rampe encore. Dans la salle suivante, je prends le passage de gauche en surveillant les piques, comme précédemment. J'active le levier sur la plate-forme, je saute et je passe par la grille ouverte. Je vais jusqu'aux tombes fermées, je m'engouffre dans celle qui s'ouvre devant des ennemis, et je saute par la trappe.

PARTIE 6

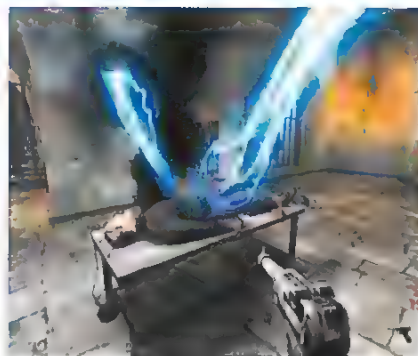
Je prends garde aux piques dans le premier couloir. Depuis la salle principale, j'emprunte le couloir de droite et, près de la grille, je presse la brique dorée. Je reviens sur mes pas et prends l'autre couloir. Je descends en contrebas, j'active le levier. Je reprends les escaliers et je passe par la grille désormais ouverte. Afin de passer de l'autre côté de la promenade, il faut d'abord que j'élève la plate-forme à l'aide du levier qui se trouve au niveau inférieur. Je retourne ensuite à la promenade et je peux enfin continuer mon chemin. Plus loin, quand j'arrive aux abords du couloir ensanglanté, j'approche sans passer pour déclencher le piège, puis je fonce dès que celui-ci se relève. Je passe de l'autre côté de la promenade et abaisse le levier. Je saute et emprunte la grille ouverte. Plus loin, après le guet-apens des deux bimbos SS, je grimpe à l'escalier vers l'autel et j'appuie sur le signe. Puis, j'emprunte le passage qui s'ouvre alors. L'agent Zéro m'attend près des avions un peu plus loin.



MISSION 1

Nous voici enfin dans le mythique château Wolfenstein. Ce chapitre était le premier du jeu à sa sortie sur PC et s'avère très vite coriace. Finalement, on est bien content de s'être fait la main sur le prologue ! Ici, plus question de courir dans tous les sens

l'arme au poing. Au début surtout, armé d'un seul couteau, il va s'agir d'user de ruse et de prudence. Rampez vers vos ennemis les plus distraits, poignardez-les silencieusement et rapidement... Et évitez à tout prix de déclencher une alarme



↑ Plus rien à faire pour ce pauvre bougre. Reste surtout à ne pas finir comme lui, carbonisé...

PARTIE 1

Je récupère le pistolet sur le cadavre avant de filer vers le labo pour régler le compte de ce fumier adepte de torture à l'électricité. Plus loin, dans la salle radio, toujours furtif, j'assassine en silence avant de lire toutes les notes que je trouve. Je sors sur les remparts, je glisse sur le toit en pente pour atterrir en bas. J'entre dans la tour, première porte à gauche, avant de prendre l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet. Sur le toit, je défonce la trappe au sol et je m'y fais précéder d'une bonne grenade que j'ai récupérée en chemin. Si j'avais fait résonner l'alarme, c'est ici que je pourrais la couper. Je prends garde au sniper sur l'enceinte de l'autre côté de la brèche dans le mur : une fois l'important liquidé, je file dans cette direction. J'entre par la porte et je défonce le sol fendu pour ouvrir un passage. En bas, ça grouille d'ennemis ! Je continue pour traverser les pièces riches en cachette et en reliques anciennes... La fin du niveau est quasiment tout droit.



↑ Gare aux situations scriptées : derrière chaque porte se cache peut-être un nazi prêt à bondir !

PARTIE 2

Ici, je favorise à nouveau la furtivité pour éviter de déclencher l'alarme. Je surveille le rythme des rondes. J'attends en général que les gardes se séparent pour les attaquer un par un. J'avance, je passe sous le pont, je traverse la cour extérieure, je grimpe à l'escalier et je passe la porte. Je continue jusqu'à descendre à nouveau. Je choisis de ne pas entrer dans le cellier (Abrite-t-il un trésor ? Peut-être en fouillant entre deux tonneaux...), je prends le couloir. A partir de là, je croise le gros des forces présentes : fini la subtilité ! Tant mieux, mes doigts et mon flingue étaient en passe de s'ankyloser. J'arrive dans les caves, je remonte l'escalier, je reviens dans une pièce déjà visitée, mais cette fois je prends la porte tout de suite à gauche et verrouillée jusqu'alors. Je sors dans la cour et je fonce sur la mitrailleuse pour massacrer des SS par grappes. Maintenant, je peux revenir à la grande cour précédente pour prendre le passage indiqué par le panneau « Drahtseilhahn ». Je passe le pont et prends la porte de droite pour achever le niveau.



↑ Les secrets abondent dans le château. Mais valent-ils votre vie pour autant ?

PARTIE 3

Dans la salle du tram, je prends la porte de gauche. J'enclenche l'animation avant de remonter juste à temps pour accueillir les gardes qui arrivent sur le tram. Je monte à mon tour dessus et je l'active en prenant soin de garder mon fusil de sniper à la



↑ Ces panneaux peuvent être détruits allègrement. Parfois, ils peuvent masquer des surprises.



↑ Ne laissez pas le temps à vos ennemis de réagir ! C'est une satisfaction de les voir mourir avec cet air quelque peu hébété.

main pour anticiper les guetteurs sur le chemin. Quand le tram s'arrête, je monte à la tour pour descendre ensuite à l'échelle intérieure, puis je rétablis le courant afin de continuer mon pègre. Quand j'aperçois la base, je liquide les gardes à bonne distance et prends l'échelle qui monte sur la passerelle. Je saute par-dessus la rampe, passe par un conduit rouillé et sors dans une grande salle avant de balancer quelques grenades par une grande grille, sur la gauche : résultat garanti. Je continue à gauche jusqu'à retrouver mon contact, Kessler. Le niveau s'achève.



RAYONS X



MISSION 2

ici, la traversée du village ne sera qu'une promenade de santé par rapport à l'exploration des cryptes sous le cimetière. Même les ennemis surnaturels du prologue font pâle figure, si on les compare à l'ambiance et à la menace permanente de ces niveaux.

Sauf avantage, les nazis continuent de s'en prendre plein le museau eux aussi, et souvent il suffit de contempler le spectacle pour voir les forces ennemies se faire triper. Reste ensuite à dealer l'arme au poing avec les survivants.

PARTIE 1



↑ Ce tas de chair semble explicite sur les dangers qui vous attendent... Des zombies, et des SS !

J'emprunte le passage secret de Kessler. Je saute dans les caves, j'égorge le soldat, puis je monte l'escalier en continuant à tuer en silence. Je prends surtout bien garde de ne pas mettre en danger les civils. Je ne me dévoile que lorsque je mets la main sur une mitrailleuse sur pied. Je sors ensuite dans la rue pour achever les survivants. Je me dirige vers la *Drahtseilhahn* pour prendre le petit passage sur la droite, puis je vais vers la *Feldlazarett*. Je finis par trouver un autre contact, Villigut. Je le quitte bientôt. Je remonte la rue vers le pont et saute par-dessus la rampe à gauche. Je me glisse sous le pont et prends le chemin de gauche. J'avance en surveillant les fenêtres, tourne immédiatement à gauche et entre par la porte arrière du bâtiment sur la droite. Je sors de l'autre côté, liquide les gardes à la barricade et traverse le cimetière jusqu'à la crypte. Je fais sauter la porte en pierre grâce à de la dynamite et saute dans le trou au sol pour achever le niveau.

PARTIE 2



↑ Les rues du village sont presque trop calmes. Gare aux SS qui pourraient traîner ça et là.

À bord du trou, j'arrose de plomb les SS autant que les créatures maudites qui s'en repaissent. Ensuite seulement, je descends et j'avance, l'arme au poing. J'arrive sur un pont de pierre brisé : je bondis par-dessus le précipice et défonce le mur de l'autre côté. Des zombies jaillissent de partout !

J'actionne le levier et saute de l'autre côté du pont pour abaisser l'autre levier : je peux enfin aller dans le précipice sans risque. Je continue et, au croisement, je prends le couloir droit devant. Le sol s'effondre sous mes pas ! Je liquide les monstruosité, puis je prends la porte et arrive finalement dans une salle où je trouve le journal de Zemph. Je détruis le mur ébréché et j'avance pour ensuite monter sur un tas de gravats et prendre la première à droite. Encore quelques zombies dans la salle suivante... J'abaisse le levier pour parvenir en fin de niveau.

PARTIE 3



↑ Ne tuez surtout pas les villageois et autres innocents. Même si c'est une vaine tentation !

Je laisse les SS et les zombies s'entretenir et j'achève les survivants. Au bout du couloir, je fais s'écrouler la grande croix pour ouvrir un passage. Dans la salle secrète, j'abaisse un levier, je monte et tourne immédiatement à droite dans la crypte envahie par la brume et les morts. La porte ne s'ouvre que lorsque les monstres retournent à la poussière. Les trois chemins sont piégés : à gauche, je saute par-dessus la fosse au sol, j'abaisse le levier et je sprinte en arrière ; au centre, j'esquive la planche hémisée de pics ; à droite, j'évite les dalles piégées au sol. Une fois tous les leviers endenchés, je monte sur la colonne. En haut, un peu de bagarre et je récupère un calice avant de descendre dans une brèche au sol. Je prends la porte vers la fin du niveau.



↑ Cette chose a fort belle allure. Quelle sera sa tête après une bonne décharge de chevrotine ?

PARTIE 4A

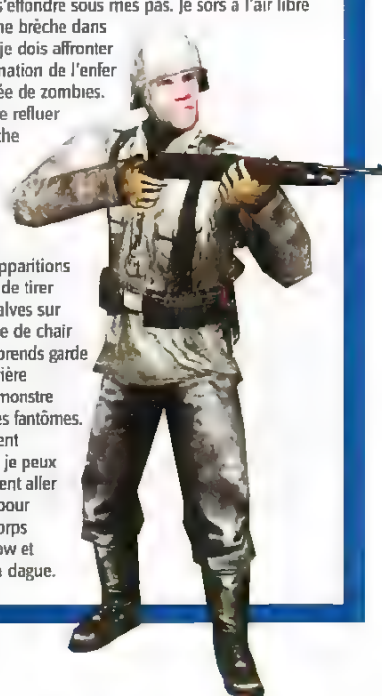


↑ Ne tirez pas sur tout ce qui est blond aux yeux bleus : dans le lot, certains sont vos alliés.

Je joue de furtivité pour surprendre les gardes. Une fois passé la porte, je prends l'escalier de droite. Je snipe un maximum de gardes à bonne distance. Je continue de monter, j'évite au mieux le combat rapproché pour préférer des tactiques de guérilla. Tout au bout, je prends l'escalier de pierre en colimaçon et m'annonce en bas à l'aide de quelques grenades. Dans l'entrepôt, je prends la porte de droite après avoir détruit la barre qui la bloque. La fin du niveau n'est pas loin.

PARTIE 4B

Le sol s'effondre sous mes pas. Je sors à l'air libre par une brèche dans le mur. Là, je dois affronter une abomination de l'enfer et son armée de zombies. Je choisis de refluer vers la brèche initiale en détruisant les zombies à distance, puis je fais quelques apparitions éclaircies afin de tirer quelques salves sur la montagne de chair putride. Je prends garde à fuir en arrière dès que le monstre m'envoie ses fantômes. J'ai finalement le dessus et je peux tranquillement aller à la crypte pour trouver le corps de Von Bulow et récupérer la dague.





MISSION 3

La grande force de *RTCW*, c'est d'allier des phases très discrètes et prudentes avec de vrais coups de force brutaux. De même, après l'explosion de sumatrel du chapitre précédent, on revient ici à des affrontements plus traditionnels, mais, peut-être, aussi

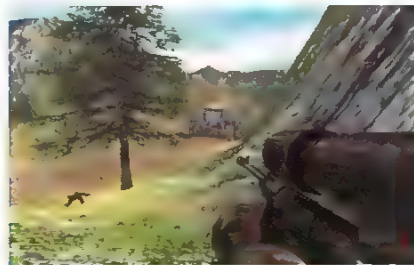
plus dangereux. Face aux forces spéciales de Himmler, on en vient presque à regretter les squelettes et les zombies des cryptes... Mais au final, tout ce qui peut saigner peut mourir, n'est-ce pas ?

PARTIE 1



↑ Tuez silencieusement ces vigies : leur position offre un point de vue unique sur la zone...

Ici, la discrétion est de rigueur. J'avance donc prudemment, jusqu'à apercevoir une demeure. Je fais le tour par la droite en surveillant le garde, monte au mur de pierre et atterris au cœur du bâtiment en éliminant rapidement et silencieusement ses habitants. Je fais de même à l'extérieur puis traverse le lac pour récupérer le contenu de la première caisse. Je continue mon chemin en me servant des murets pour me substituer au regard des guetteurs. Je remonte la carte jusqu'au tunnel ferroviaire tout au bout, puis je passe par les collines juste au-dessus. Je contournais largement la tour de guet par la droite, file par le tunnel et tourne rapidement à la porte, à droite : au bout du couloir, je grimpe à l'échelle. Je ne vais pas directement vers la base, je choisis de remonter les collines jusqu'à la tour de guet. Là, je suis silencieusement le garde en patrouille et je l'élimine quand il dénicher la seconde caisse. Maintenant que j'ai récupéré mon fusil, je snipe discrètement les gardes alentour. Je fais de même à l'approche de la base avec les gardes en vue et avant même qu'ils puissent tirer un seul coup de feu. Je contournais les murs par la gauche et j'entre par la fenêtre, avant de sortir par l'autre fenêtre, orientée vers l'intérieur du camp cette fois. Je snipe le guetteur sur la citerne, j'ouvre la grille au fond et je file vers le camion en surveillant la ronde du garde en face. Je monte à l'arrière pour achever le niveau.



↑ Le fusil de sniper permet de tuer mais aussi à observer les lieux si vous n'avez pas vos jumelles.

PARTIE 2

Il n'est plus temps de se montrer subtil, la roquette est sur le point d'être lancée ! Je fonce sur les premiers gardes sans me soucier du bruit, mais je prends soin de les tuer avant qu'ils puissent déclencher l'alarme. Je prends ensuite le monte-charge, active le mini wagon et saute dedans. Je fais quelques cartons sur le chemin, puis prends un autre monte-charge. Je grimpe à l'échelle et, une fois dans la salle de contrôle, j'appuie sur le bouton pour faire sauter la roquette. Je redescends, mais le monte-charge s'effondre sous mes yeux. Je passe par les grandes portes les armes à la main et la rage au cœur, je fais un véritable massacre. J'arrive sur un pont grinçant que je traverse en courant de crainte qu'il ne s'écroule. Je passe par une salle de contrôle, sors par la porte pour prendre la première porte à gauche. Je snipe les gardes en contrebas depuis la passerelle, puis fuis par la bouche d'aération pour achever le niveau.



↑ Faire exploser les têtes des nazis à distance est un véritable challenge...

PARTIE 3

Je flingue les gardes depuis ma position avant de sauter. Je traverse le pont et entre dans le bâtiment de droite. Je prends l'échelle et emprunte le tunnel à l'étage. Je snipe ensuite les tireurs au-dessus de moi ainsi que le projecteur. Une fois arrivé au niveau des bâtiments, j'entre dans le second et je passe brutalement par une fenêtre pour atterrir sur une mitrailleuse opportune pour accueillir l'escouade de gardes SS. Au bout du chemin, je grimpe les marches de la forteresse pour entrer par la première porte. Je me glisse dans le conduit au sol, je récupère quelques *Panzerfausts* au passage et, un peu plus loin, de la dynamite. Je monte l'escalier, sors au fond pour traverser un pont et, arrivé à l'antenne, j'entre dessous pour poser la dynamite et filer prestement. Je prends la porte, descends à l'échelle et fonce, par la porte de gauche, vers la fin du niveau.



↑ Le lance-flammes possède un vrai intérêt esthétique, outre ses vertus létales évidentes !



↑ Tuer des SS sous le portrait de leur chef : Une des provocations graphiques du jeu !

PARTIE 4

Je ne bouge pas de mon abri avant d'avoir snipé tous les gardes. Ensuite, je vais vers la tour de gauche, je casse la grille au sol et saute. Je traverse le hangar pour sortir à l'extérieur. Je me dirige vers la tour à droite, je snipe le garde, monte pour abaisser le levier et attends les renforts. Je les dégomme et j'entre dans la base. Je fais une petite partie de cache-cache avec les nazis entre les caisses et je grimpe l'escalier. J'évite de prendre tout de suite la porte de droite. Je prends plutôt la première à gauche, active la première étape du lancement, puis la seconde porte pour lancer le processus de ravitaillement. Maintenant, je prends la dernière porte, à droite, au moment où les forces spéciales de Himmler débarquent en parachute. Je ne les attends pas, je fonce sur le toit en grimpant d'échelle en échelle. Je redescends ensuite, et reviens à l'étage des dalles de contrôle et passe par l'escalier désormais accessible pour parvenir au sas de l'avion et m'enfuir.





MISSION 4

Un jeu de guerre sans un vrai maître-miel, voilà qui serait dommage ! Mais RTCW touche à peu près à tous les genres, et n'évite pas une seule seconde le vieux décor savoureux de la ville en guerre. Mais ce n'est rien, en comparaison du délice qui attend

les joueurs en fin de chapitre, avec des super-soldats aux droits sortis des pages de pulps les plus audacieuses. Vous avez à peine le temps de soupirer devant ce joli mélange de références avant de découvrir à quel point ces jeux vous valent.

PARTIE 1



↑ Les SS sont partout : protégez vos blindés ! Dans ce chapitre, on peut enfin goûter à la guerre, la vraie.

Je couvre le char en traquant le lance-roquettes à l'étage dans un des bâtiments. L'odeur de la guerre ne m'a jamais paru plus présente depuis des semaines, et ma parano jamais autant sur le qui-vive. Je passe par les ruelles à l'arrière et prends l'escalier extérieur pour tuer tous les SS présents. Je redescends. Je suis le panzer jusqu'au barrage et prends la grille à droite. Je fonce sur la mitrailleuse pour arroser les soldats et j'entre dans le bâtiment juste à droite. Je monte à l'étage, saute dans le trou en flammes et sors de l'autre côté, juste à temps pour sauver le scientifique et le Cercle de Kreizau. Je reviens vite au panzer pour le devancer et anticiper les tirs ennemis. Une fois la porte du complexe défoncée, j'entre pour arriver bientôt en fin de niveau.

PARTIE 2

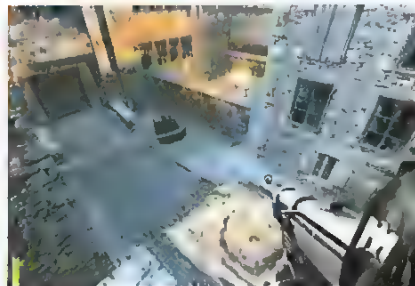


↑ Ceux-ci sont des alliés. Rejoignez-les au plus vite et aidez-les à survivre, au péril de votre vie.

Je monte à l'échelle et je snipe les gardes dans les ruines. Dans le bâtiment au fond à droite, j'emprunte une grille dans le sol pour atteindre l'embranchement de gauche dans les égouts. Je monte à l'échelle et tue quelques SS pour récupérer leur fusil Paratroop. J'entre dans l'édifice à gauche du véhicule blindé. A l'étage, deux SS imprudents sautent

sur une bombe : un spectacle réjouissant. Je passe par le plancher défoncé, par la porte et sors dans une partie du bâtiment à l'air libre : j'en profite pour sauter sur le toit en pente en face. Là, je déniché le livre. Maintenant, je saute de toit en toit pour aller de l'autre côté du niveau, au-dessus du véhicule blindé. Je saute une dernière fois vers les ruines à droite, j'entre et j'achève le niveau.

PARTIE 3



↑ De cette position, vous protégez le char allié en contrebas.

Je passe par la porte à droite en faisant attention aux tirs des toits en face. Je sors à l'autre bout du couloir, je flingue tout ce qui bouge en me planquant derrière les remblais et les cheminées, puis je descends à l'échelle. J'avance prudemment et passe de l'autre côté du train en me faufilant entre deux wagons. Là, je me dirige vers la porte au fond à gauche, avec le train sur ma droite.

PARTIE 4

Je sors pour tuer le garde derrière son comptoir. Je me sers dans l'armurerie après avoir éventré le mur en faisant sauter les bonbonnes d'acétylène. Je sors par la grande porte, descends l'escalier, et traverse la zone de maintenance. Dans l'entrepôt, je saute sur les caisses, puis sur la caisse suspendue à la grue et ensuite à l'étage. Je prends la porte de droite marquée « Nur mit Autorisation ». J'ouvre un rideau métallique en bas pour découvrir une sorte de surhomme cul-de-jatte : une vraie blague s'il n'était pas si dangereux. Après l'avoir liquidé, je récupère un fusil Verom. J'en rencontre

encore d'autres, j'entre sans une petite pièce de garde et j'actionne le levier pour mettre en place le pont sur les passerelles. Je sors par la petite porte et retourne faire des cabrioles sur les caisses. Après le pont, je continue. Je descends et arrive finalement dans la salle du sous-marin pour voir celui-ci partir. Je prends la première porte à gauche, je tourne à droite, je traverse la passerelle et, depuis cette dernière, je saute sur le balcon en contrebas inaccessible autrement. Je fais sauter la porte en tirant sur les bidons et je monte les escaliers pour achever le niveau.



↑ Ce niveau grouille de snipers. Scannez les ruines à la lunette avant de progresser.



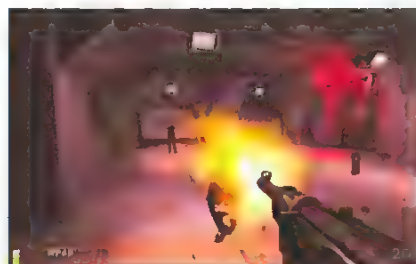
MISSION 5

On a beau être dans la peau d'un soldat, chaque pas, chaque boulot de *Return to Castle Wolfenstein* peut signifier la mort la plus définitive. Heureusement, les niveaux de difficulté sont là pour rendre accessible le jeu aux plus novices.

Malgré, dans la base de recherche des nazis, le challenge devient réellement dur. Les super-soldats ne sont plus un, ni deux, mais une sacrée tripote. Dans le jeu, on trouve même des cul-de-jatte et pas de rigoles en plus !

PARTIE 1

La prudence s'impose : la plupart des gardes présents dans les parages sont équipés d'armes lourdes, dont des mitrailleuses Venom. Je snipe tout ce petit monde, sans oublier le soldat sur le U-Boat. Je pénètre ensuite dans l'enceinte et j'entre dans la base par le balcon extérieur. Je fais le ménage sur mon chemin. Je laisse une trace sanglante derrière moi et sors de l'autre côté. Je snipe le garde sur la tour, puis j'avance à droite, le long du chemin qui longe la montagne. Lorsque des gardes déboulent pour me donner l'assaut, je me réfugie sur la passerelle de la tour de guet et j'arrose de plomb et d'explosifs les cibles en contrebas. J'ouvre les portes de la base à l'aide du bouton dans la cabane à côté. J'entre et, au fond du tunnel, je prends la petite porte à gauche. Là, je fais exploser la chaudière au fond, puis je passe par la brèche ouverte dans le mur pour accéder à la fin du niveau.



↑ S'il existe quelque chose de pire que les zombies, c'est bien les savants fous ! Pas de quartier !

PARTIE 2

Je vais jusqu'à la salle centrale et prends à gauche. Je rencontre un premier super-soldat cul-de-jatte, qui s'évade : j'use pas mal de munitions sur lui. Plus loin, j'arrive au-dessus du labo pour assister à l'évasion de plusieurs de ces monstres. Je tente de tirer sur quelques-uns d'entre eux depuis ma position. Je continue en prenant à droite et descends finalement à l'échelle. Je tourne à droite pour accéder à une porte éventrée et pénétrer dans le labo et récupérer les documents sur la table. Je descends à l'échelle dans la partie immergée et nage en m'aidant des petites poches d'air au plafond. J'emprunte le premier sas, puis tourne à gauche à l'embranchement avant de remonter à l'air libre : un super-soldat bien complet et tout à fait opérationnel m'y attend. Après l'avoir tué, je prends la porte à gauche et au fond. Dans une salle avec un contenant de boue, j'ouvre la porte blindée avec le levier avant de reculer à l'arrivée de deux super-soldats. En même temps, je lâche toute la gomme sur eux. Je parviens finalement à les faire sauter sur quelques bâtons de dynamite. Je passe par le chemin où ils sont sortis pour abaisser un levier et achever le niveau.

PARTIE 3



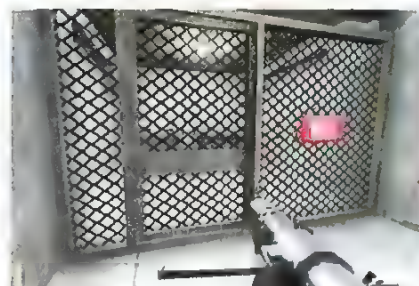
↑ Cette grille vous offre un passage bien pratique et à peu près sûr... Allez, foncez !

Je commence par me planquer derrière les caisses avant de prendre pour cible un de ces soi-disant super-soldats. J'avance et monte l'escalier. Je dois encore tuer un super-soldat pour que la porte suivante s'ouvre. Il me faut ensuite affronter le super-crétin personnel de cette vieille fripouille de Deathshead. C'est un coriace, mais en tournant autour de lui et en tirant sur les bonbonnes d'acétylène éparpillées dans la salle, je réussis à la blesser suffisamment. Je laisse au maximum les pylônes entre lui et moi, et je l'achève au lance-flammes et au Venom. Dans le bureau de Deathshead, j'abaisse le levier et prends l'ascenseur. Malheureusement, j'arrive trop tard, mon ennemi s'est envolé et le niveau s'achève.

PARTIE 4

Je ne bouge pas de mon abri avant d'avoir snipé tous les gardes. Ensuite, je vais vers la tour de gauche, casse la grille au sol et saute. Je traverse le hangar pour sortir à l'extérieur. Je me dirige vers la tour à droite, je snipe le garde, monte pour abaisser le levier et attends les renforts. Je les dégomme et entre dans la base. Petite partie de cache-cache avec les nazis parmi les caisses et je grimpe l'escalier. J'évite de prendre tout de suite la porte de droite, je prends plutôt la première à gauche et j'active la première étape du lancement, puis la seconde porte pour lancer le processus de ravitaillement. Maintenant, je prends la dernière porte, à droite, au moment où les forces spéciales de Himmler

débarquent en parachute. Je ne les attends pas, je fonce sur le toit en grimpant d'échelle en échelle. Je redescends ensuite, je reviens à l'étage des dalles de contrôle et je passe par l'escalier désormais accessible pour parvenir au sas de l'avion et m'enfuir.



↑ Derrière cette grille sont stockés des trésors indispensables. Un endroit pas facile d'accès...

LES SUPER SOLDATS

À l'exception des boss, les super-soldats représentent la plus grande menace du jeu. Surtout quand vous en avez deux à affronter en même temps ! Mieux vaut pratiquer avec eux l'usage du matériel lourd. Si vous êtes à portée moyenne et que vous ajustez bien votre tir, trois roquettes de Panzerfaust devraient suffire, à condition de ne pas vous faire pulvériser avant ! Le rythme infernal de la Venom s'avère aussi très efficace pour faire sauter leurs plaques d'armure. Le plus difficile étant de demeurer à bonne distance de leurs tirs. Enfin, contre les super-soldats cul-de-jatte, l'essentiel est de rester à distance de leurs éclairs électriques dévastateurs. Dans tous les cas, ne vous précipitez pas et demeurez à couvert en attendant d'avoir un vecteur de tir intéressant et sûr.



↑ Ne vous fiez pas à leur apparence statique, ce sont des rapides...



MISSION 6

La campagne solo de RTCW n'est pas forcément très longue, mais a tendance sur la fin, à se montrer de plus en plus ardue ! Les soldats du début ont laissé la place aux unités d'élite et aux bimbos moulées dans du cuir noir.

Et les bougresses se débrouillent sacrément bien ! De plus, on approche des boss les plus vicieux et là, une petite soluce et quelques conseils tactiques ne sont vraiment pas de trop. À vos flingues, et les plus gros, s'il vous plaît !

PARTIE 1



↑ Quel est ce lieu de culte ? Ici, la religion est remplacée par quelque chose de terrible...

Je avance vers la base, je longe le précipice le long de la rampe. Je descends les échelles et entre dans la base par le barrage. Je fais sauter le mur au fond du couloir et passe par là. Je prends le monte-charge, sors, tire sur les projecteurs. J'utilise également une mitrailleuse pour arroser de plomb mes ennemis. Bref, je leur fais une totale pour pas très cher. Je me dirige vers la gauche et ouvre la porte la plus à gauche puis prends l'escalier. Dans la pièce au fond, j'emprunte le conduit d'aération. Malgré quelques problèmes brûlants sur le chemin, je parviens à l'extrémité pour prendre l'escalier immédiatement en face. À l'autre bout, je sors à l'extérieur. J'entre dans la baraque, j'ouvre la grille à l'aide du bouton et emprunte ce chemin pour en finir avec ce niveau.

PARTIE 2



↑ Conseil : restez discret aux abords du barrage. Ici, les nazis grouillent un peu partout.

Ici, je prends garde de sniper les gardes que je croise avec mon fusil Snoopier ou ma mitrailleuse silencieuse, quand je ne les égorge pas. Je tourne à l'angle et je vais au n°5 de la rue pour tuer

le premier officier. Je ressors et prends le passage à droite. Je casse le verrou de la petite porte dans le mur et pénètre dans l'antre doré d'un alchimiste. Je sors de l'autre côté, je snipe les gardes à la fenêtre et près de l'hôtel, puis j'entre dans ce dernier. Je descends les SS présents et je file vers la maison suivante, en face. Je descends dans le jardin pour emprunter la porte de la cave, traverse la maison en fauchant silencieusement mes ennemis et sors à nouveau. Je file vers le bâtiment en face pour flinguer l'officier en train de dîner. Derrière lui, je repère un levier étrangement camouflé... Je sors, j'entre dans la maison suivante par la porte dans le passage et je débuse un nouvel officier. Je continue jusqu'à la grille du château et, dans le jardin, j'opte pour la porte de la cave afin de finir le niveau.

PARTIE 3



↑ Ici, le fusil d'assaut est très fortement conseillé...

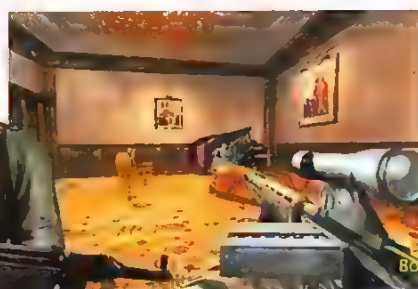
Je traverse les caves et attends le départ du garde dans le jardin. Je vais à la porte, j'ouvre et je tire sur l'attache qui retient la corde et les tonneaux au-dessus : c'en est fini des deux importuns. Je continue dans le salon et l'entrée, j'interromps une cérémonie de l'autre côté, dans une sorte de temple où se trouvent les restes de jolies bimbos SS immolées... Je monte à l'étage, vers la salle à manger à droite, sors sur le balcon et saute sur le muret pour monter à l'échelle. Je passe par la verrière de la bibliothèque et joue à la guérilla entre les livres avant d'aller débuser le général dans l'aile droite. Je redescends par l'escalier et, l'arme au poing, me taille un chemin jusqu'à la sortie arrière.

PARTIE 4



↑ Beaucoup de cadavres gisent sous le regard névrosé de Hitler. C'est toute l'ambiguïté du jeu !

Je sors dans la cour pour prendre à gauche. Autant que possible, j'essaie de sniper les gardes : le fusil Snoopier est idéal en milieu nocturne. J'évite le chemin vers le château Wolfenstein pour continuer vers la cérémonie. Arrivé sur le site, j'affronte les deux super-soldats : je ne cesse de tourner autour d'eux, récupère régulièrement les munitions présentes dans le périmètre et, une fois vainqueur, je me précipite dans la fosse désormais ouverte. Quelque chose me dit que l'aventure va bientôt toucher à sa fin, d'une manière ou d'une autre...



↑ Vous surprenez les SS dans leurs diverses activités de salon...



↑ Cette vieille demeure recèle moult passages secrets. La cheminée est un grand classique !



MISSION 7

Normal que le pire du jeu se produise à l'ombre du terrible château ! Après un long détour par la science démente des SS, le surnaturel devient de plus en plus présent vers la fin de l'aventure. Surtout, assurez-vous de conserver du gros matos dans votre

besace ou les ultimes dangers de *Return to Castle Wolfenstein* risquent bien de vous paraître insurmontables. En revanche, si vous vous êtes montré économe, même le boss de fin ne vous semblera pas inaccessible.

PARTIE 1



↑ Ces super-soldats sont des brutes ultimes. Tactiques et gros calibres en viendront à bout...

De tue les gardes derrière la grille avant de défoncer celle-ci. Je passe la porte en prenant garde aux éboulements. Plus loin, après avoir affronté un nouveau super-soldat, je prends la première à droite, j'entre et je plonge dans le trou. Au bout, je monte à l'échelle après avoir détruit le super soldat à travers la grille et ce, sans lui laisser l'espace pour riposter. A l'embranchement, je prends à gauche et je monte à l'échelle. En haut, tout au bout, après une dernière mauvaise rencontre, je défonce les planches pour continuer et je saute dans la brèche : la fin du niveau est toute proche.

PARTIE 2



↑ De bien jolis jumeaux, mais ils se ressembleront encore plus dans la mort, sous forme de steak.

De casse le mur pour retrouver mes vieux amis les zombies. Les canailles sont toujours aussi coriaces ! Heureusement, depuis notre dernière rencontre, j'ai pu récupérer du matériel bien lourd. Je vais dans la salle de gauche pour appuyer sur le bouton et ouvrir la grille de droite. Je repère quelques cachettes

secrètes, dans les cryptes et sous l'escalier. Je monte, je traverse une salle encombrée, je prends l'escalier en colimaçon. Je sors sur la terrasse pour retrouver ces bons vieux SS avec leurs faces de rat. Je fais le tour jusqu'en face et je passe par la porte, puis descends l'escalier. Je prends la double porte à droite, mais avant d'entrer dans l'église, j'assure mon arrivée en éliminant quelques ennemis depuis le perron. Je prends l'escalier en colimaçon, je sors, saute dans la cour et m'arrange pour affronter mes adversaires depuis un coin retranché. Ensuite, je prends la petite porte à droite de la statue, j'avance, renouvelle un petit massacre, et descends à l'échelle. J'actionne le levier avant de revenir à la cour de la statue et je prends la porte désormais ouverte pour achever le niveau.

PARTIE 3



↑ Cette beauté semble tout droit issue d'Isa, la louve SS, un nanar érotico-gore des années 70.

Pour affronter Heinrich, je prends soin de m'équiper lourdement. Je concentre le gros de mon feu sur lui, même si je garde un peu de plomb pour ses zombies. Je me soucie moins des squelettes, je fais juste très attention de ne pas rester à leur portée. Je demeure en périphérie de la dalle centrale mais s'ils n'en sors que lorsque Heinrich fait trembler le sol. Si je sors trop longtemps de la dalle, je m'expose à la horde de fantômes qui rôde aux alentours. Heinrich est lent, et moi j'ai une rage légitime au cœur. Une rage consommée alors que je contemple avec satisfaction mon ennemi rejoindre à nouveau les enfers.

Je me sens un peu fatigué. Quelque chose me dit que la guerre n'est pas finie. Mais là, c'est une autre histoire...



↑ Le boss de fin. Pour espérer l'avoir, lui et son escorte, réservez-lui du gros calibre !

LES ADVERSAIRES SURNATURELS

Contrairement aux soldats, les monstres possèdent des pouvoirs qui risquent de déconcerter le joueur désinvolte. Ainsi, les zombies à tête de goule et autres momies peuvent invoquer des entités éthérées pour vous les balancer au visage, et ça fait plutôt mal. Quand vous les affrontez, ne restez en vue que le temps de tirer, et reculez dès que les formes infernales apparaissent autour de vos cibles. Concernant les squelettes, méfiez-vous de leurs boucliers : ils renvoient les balles. Attendez donc qu'ils soient en mouvement et visez plutôt leurs jambes, tout en reculant aussi loin qu'il le faut.

Le seul avantage que l'on trouve dans ce genre d'affrontements, c'est que les morts-vivants n'ont en général que peu de soucis pour leur propre survie. Ce qui explique leurs tactiques des plus rudimentaires.





RAYONS X

PANZER DRAGON ORTA

Pour débloquer le jeu *Panzer Dragoon* premier du nom, finissez le jeu avec un rang A ou accumulez cinq heures de jeu effectif. La technique consistant à mettre le jeu en pause n'a donc aucun effet.

Les codes suivants ne sont valables que pour le *Panzer Dragoon* original et sont à entrer dans le menu principal. Le cri d'un dragon confirmera la validité du code.

L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite : Invincible Mode. Vous ne perdrez plus d'énergie. En contrepartie, vous ne pourrez voir la vraie fin du jeu.

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, X, Y, Blanc : Episode Select. Choisissez votre niveau.

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R : Accès à l'épisode 0. Votre énergie décroît automatiquement (sauf si vous avez activé le mode Invincible). Vous devez abattre des ennemis pour en récupérer.

L, R, L, R, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite : Wizard Mode. La vitesse de jeu est multipliée par deux.

Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche : voir vidéo de fin normal.

Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite : voir la vidéo de la vraie fin.

Haut, X, Droite, Y, Bas, Blanc, Gauche, Y, Haut, X : Bonus code. Le personnage fait avec les lettres de Sega devient un bonhomme rouge. Vous obtenez

deux crédits supplémentaires. Au début d'un épisode quand la mot épisode apparaît, restez appuyé sur Y jusqu'à l'apparition du viseur pour obtenir l'autofire ou sur Noir pour des nouveaux missiles.

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, L, R : entrez ce code après celui du bonus code et vous pourrez jouer avec le dragon uniquement. En parlant du haut, faites tourner le stick analogique gauche ou la croix multidirectionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre pour accéder au Rolling mode. Appuyez deux fois sur une diagonale pour faire un tour sur vous-même. En restant appuyé sur un bouton de tir, vous vous verrouillerez sur les ennemis en face de vous sans même les viser. Appuyez simultanément sur les gâchettes L et R, et les boutons A, R et Noir pour vous suicider. Ce code n'est pas valable en mode Invincible. Appuyez simultanément sur X, Y et Blanc pour



enlever le texte à l'écran de pause. Quand le bonhomme Sega apparaît, appuyez simultanément sur X, Y et Blanc pour le contrôler. Utilisez la croix multidirectionnelle pour zoomer et faire tourner l'écran. Les boutons X et Y règlent les effets d'ombre.



DR MUTO

Dans la rubrique Cheats du menu Options, entrez les codes suivants. Une phrase vous indiquera ce que vous avez débloqué :

BEAMMEUP : permet d'ouvrir toutes les portes.

HOTTICKET : permet de visualiser tous les films.

TINKERTOY : débloque tous les gadgets.

EUREKA : débloque toutes les métamorphoses.

CHEATERBOY : et vous voici invulnérable.

NECROSCI : vous ne succomberez pas à la mort. Mais attention à ne pas tomber.

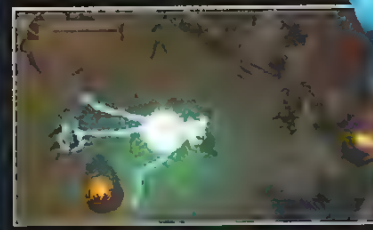
LOGGIDEG : débloque toutes les métamorphoses secrètes.

BUZZOFF : super dénouement débloqué.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Vous avez terminé le jeu et vous voulez refaire une partie avec un autre personnage. Vous aimerez pouvoir disposer de tout ce que vous avez récupéré dans la partie précédente. Voici la marche à suivre. Commencez une partie avec le personnage de votre choix. Puis importez votre ancien personnage en deuxième joueur. Otez-lui tout son équipement. Gardez ce qui vous intéresse et vendez le reste. Puis effacez-le. Vous voilà bien équipé et à la tête d'un petit capital. Voici une astuce pour commencer l'aventure avec un niveau supérieur à 10. Utilisez l'astuce qui permet de sauter les niveaux, parue dans le 16. Puis téléportez-vous dans le Gantelet et finissez-le sans en sortir. Puis traversez la tour d'Onyx (sans affronter le boss de fin). Vous devriez au moins avoir atteint le niveau 11. Téléportez-vous dans la taverne pour commencer l'aventure en elle-même. Votre progression sera une promenade de santé.





MINORITY REPORT

Entrez les codes suivants sous la rubrique Cheats de l'option Special. La plupart de ces codes sont activables pendant une partie. Pour cela faites pause puis Options et enfin Cheats.

Codes influant sur le cours du jeu :

BOUNZMEN : les adversaires terrassés rebondiront vers vous.

MIRUAJAZZ : vos munitions seront illimitées.

STRAPPED : vous posséderez toutes les armes.

SPINACH : vos coups feront plus mal.

STYLIN : quand vous tuerez un adversaire, le dernier coup sera porté au ralenti.

CLUTZ : les ennemis fonceront dans le tas.

STEELUP : la jauge d'armure remontera au maximum.

QUITER : vous pourrez passer au niveau suivant.

CLUMSY : quand vous vous accroupirez, vous tomberez.

PASSKEY : vous aurez accès à tous les niveaux.

WIMP : vous irez directement à la fin du niveau.

NINJA : vous disposerez de tous les combos rapprochés.

FPSSTYLE : vous contrôlerez la visée.

SLUGGER : vous devrez vous battre avec une batte de base-ball.

BUTTERUP : votre barre de santé se remplira au maximum.

LRGARMS : le héros résiste à toutes les attaques.

SLIZOMIZO : le ralenti est activé en appuyant sur le stick analogique gauche.

Codes changeant le personnage :

WEIGHTGAIN : incarnez l'agent Ken Nara.

WAILLOSS : glissez-vous dans la peau de l'agent Ben Mosely.

BIGLIPS : jouez avec Nikki Jameson.

SCARYCLOWN : déguisez-vous en clown.

SUPERJAWN : enflemez un costume de super héros.

GNRLINFANTRY : revêtez-vous d'une tenue de militaire.

JAILBRAIN : jouez les prisonniers en fuite.

MIRROBOTO : transformez-vous en robot John.

IAMSODEAD : jouez avec le zombie John.

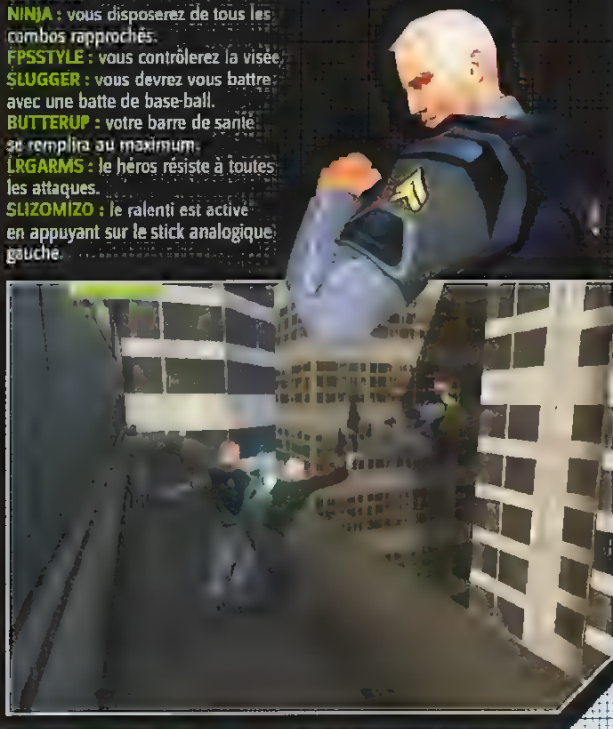
H55555 : incarnez Léopard, le héros en écailles.

Codes divers :

DIRECTOR : déverrouillez toutes dans le menu Vidéos.

MAXIMUMHURT : vous avez accès à toutes les arènes ultimes.

SKETCHPAD : vous déverrouillerez tous les graphismes du jeu.



BLOODRAYNE

Quelques codes pour donner un coup de pouce à notre charmante dhampir. Dans les options, choisissez Taper un code et entrez les suites de mots suivants.

Le message ok vous confirmera la validité du code. Puis pendant une partie, faites pause et rendez-vous dans la rubrique codes pour activer ou désactiver les codes.

TRI ASSASSIN DONT DIE : débloquent le mode Dieu.

LAME YANKEE DONT FEED : restaure la totalité de la barre de santé.

ANGRY XXX INSANE HOOKER : remplit les barres de fureur sanguinaire au maximum.

NAKED NASTY DISHWASHER DANCE : permet de modifier le facteur temps.

BRIMSTONE IN THE BAYOU : ouvre un niveau secret de Louisiane.

ON THE LEVEL : crée un menu de sélection de niveau. Pour y accéder, mettez-vous sur Nouveau. Puis, tout en maintenant le bouton X enfoncé, appuyez sur A, l'écran de sélection de niveau apparaîtra.

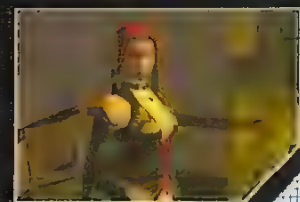
Si vous avez activé le code pour le niveau secret choisissez **LA HILL** pour vous y rendre.

DONT FART ON OSCAR : permet de geler les ennemis.

SHOW ME MY WEAPONS : vous donne la possibilité de voir les impacts de vos coups sur le corps des ennemis.

INSANE GIBS MODE GOOD : vous permet de démembrer les ennemis à tous les coups.

JUGGY DANCE SQUAD : débloquent le mode Juggy.



ENTER THE MATRIX

Voici une série de codes pour aider Ghost et Niobé à bien évoluer au sein de la Matrice. Afin de pouvoir les entrer, vous devrez d'abord créer la commande CHEAT. Pour cela, rendez-vous à la rubrique piratage et tapez le mot CHEAT. Vous n'aurez plus qu'à sélectionner cette commande avant de taper les codes. S'ils sont corrects, un message vous indiquera ce que vous avez débloquent.

0034AFF : toutes les armes seront débloquentes.

1DDF2556 : vous disposerez de munitions infinies.

69E5D9E4 : votre barre de concentration n'attendra jamais 0.

7F40F451 : vous ne manquerez jamais d'énergie.

13D2C77F : le niveau d'entraînement de Sparks sera accessible.

FFFFFFFF1 : les ennemis ne pourront plus vous voir.

LE REGNE DU FEU

Pendant une partie, entrez les combinaisons suivantes :

X, Y, Blanc, Noir, X, Y, X : Master code.

X, Noir, X, Y, X, Blanc, X : les dégâts que vous infligez seront multipliés par deux.

Blanc, X, Y, Noir, X, Y, Noir : vous serez invincible.

X, Noir, Y, Noir, X, Blanc, Y : vous passerez au niveau suivant.





SUR LE DVD



SUR LE DVD

Ce mois-ci, le DVD a lui aussi pris quelques vacances. Essayez tranquillement de ces quatre démos. Prenez le temps de bien regarder les vidéos, et notamment celle de *Soul Calibur 2*. Ces vidéos vous donnent un avant-goût de ce qui vous attend à partir de la rentrée. L'actualité va s'emballer et nos prochains DVD en seront le reflet. Alors profitez bien de vos vacances et rendez-vous à la mi-juin.

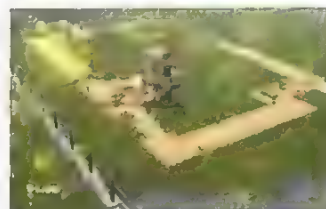
JURASSIC PARK : OPERATION GENESIS

INFOS

EDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE

NOMBRE DE JOUEUR : 1

- STICK G : DIRECTION
- STICK D : CAMERA
- CROIX : DIRECTION
- MODE TIR
- B SORTIR DU MODE TIR
- X SNIPER
- Y ATTERRISSAGE
- L TIR
- R TIR



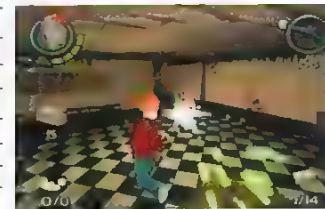
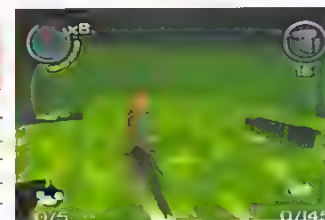
FUTURAMA

INFOS

EDITEUR : SCI GAMES

NOMBRE DE JOUEUR : 1

- STICK G : DEPLACEMENTS
- STICK DROIT : CAMERA
- CROIX : DEPLACEMENTS
- ATTAQUE / TIR
- B SAUTER
- X SPECIAL
- Y ACTION
- L REALIGNER LA CAMERA
- R VISER
- CHANGER D'ARME
- CHANGER D'ARME



↑ Rien ne vaut un bon petit snipe.

Operation Genesis vous propose de prendre la direction d'un parc à thème entièrement dédié aux dinosaures. Notre démo comprend un mode Exercice, qui est en fait un entraînement à votre prochain job de gestionnaire. Si vous préférez vous occuper de la sécurité vous pourrez le faire en choisissant le mode Mission et vous participerez à une chasse au dinosaures en colère à bord d'un hélicoptère. Le site B vous donnera la possibilité de créer une ébauche de parc. Enfin, l'option Dinopédia comblera vos lacunes en matière de dinosaures.



↑ Fry en homme d'action : quelle classe !

Entrez de pleins pieds dans le monde fou de *Futurama*. Incarnez Fry, Bender ou Leela pour des aventures mêlant folie et suspense. Et pour ne pas trahir l'esprit de la série, les développeurs ont étroitement collaboré avec Matt Groening, l'auteur de la BD. Vous avez droit à une vidéo présentation du jeu et une démo. Dans cette démo, vous devrez réussir à pénétrer dans le Scrap Bar et découvrir l'entrée secrète du vieux New York. Des gangs vous mettront des bâtons dans les roues. Montrez-leur que vous n'êtes pas une poule mouillée !

CONCOURS JURASSIC PARK



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffit de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : **Magazine Officiel Xbox / X Games**, 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret ou par mail : xboxmag@futurama.fr.



VIDEOS SOUL CALIBUR 2, B.C., INDYCAR SERIES, THE GREAT ESCAPE, MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER, MIDNIGHT CLUB 2, OUTLAW VOLLEYBALL, THE HOBBIT, WAKEBOARDING UNLEASHED

KUNG FU CHAOS

INFOS

EDITEUR : MICROSOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1 A 4

STICK G : DEPLACEMENT

STICK D :

CROIX :

SAUTER

PRENDRE OBJET

ATTAQUE 1

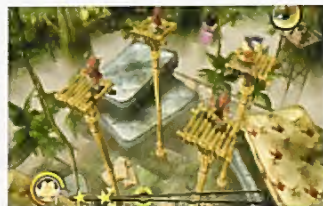
ATTAQUE 2

MOQUERIE

BLOQUER

A+X

A+B



↑ Grand maître de la technique de découpe du vent divin à deux épées.

Dans *Kung Fu Chaos*, vous incarnez un acteur de film d'action *made in Hong Kong*. Réussissez des scènes imposées pour vous faire un nom dans le monde du showbiz des arts martiaux. Vous pourrez choisir entre Master Sho-Yu, Ninja Fu Hiya, Monkey ou Chop and Slyx, quatre personnages des plus marrants. Vous pourrez aussi participer jusqu'à quatre à des mini-jeux où l'humour et le fun seront à l'honneur. Le mode Entraînement vous est aussi ouvert, histoire d'apprendre toutes les subtilités de ce jeu. Que la farce soit avec vous !

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

INFOS

EDITEUR : LUCASARTS

NOMBRE DE JOUEURS : 1

STICK G : DEPLACEMENTS

STICK DROIT : CAMERA

CROIX : EQUIPEMENTS / ARMES

ATTAQUE 2

SAUTER / NAGER

ATTAQUE 1

ACTION

ZOOM

PROTECTION

RECHARGER

RANGER ARME / OBJET



↑ Quand le fouet est insuffisant, rien ne vaut une bonne sulfateuse.

Prenez part aux nouvelles aventures du plus célèbre des archéologues. A l'aide de votre mythique fouet, partez à la recherche des secrets entourant la tombe de l'empereur. Vous reconnaîtrez sans doute le moteur éprouvé de *Buffy*. Normal, le développement a été confié aux petits gars de The Collective. Grâce à une prise en main intuitive, Indy répondra à toutes vos sollicitations pour grimper, nager, frapper et bien sûr faire usage de son fouet. Enfoncer bien votre chapeau, faites claquer le fouet : en route pour l'aventure.

Un joli casse tête ce mois-ci pour déguster une démo susceptible de donner lieu à un concours ! Finalement, on s'est dit que ça vous changerait de faire autre chose que des courses. Et c'est en photographie de dinosaures que vous allez devoir vous transformer dans *Jurassic Park*. Celui qui rapporte le plus de points aura gagné.

>> MEILLEUR SCORE :

Donc, vous faites le plus de points possible et vous nous envoyez une belle photo en précisant le score réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !



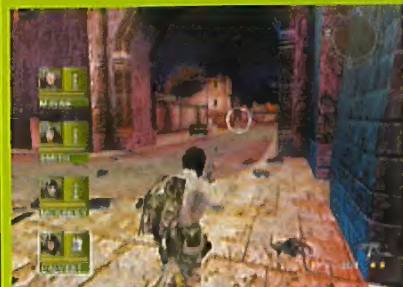


DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente mi-juillet 2003

» SUR LE DVD (sous réserve)
LES DEMOS EXCLUSIVES DE :

ET LES VIDEOS DE :

- » SOUL CALIBUR 2
- » AMPED 2
- » CONFLICT
- » DESERT STORM II
- » THE HOBBIT
- » THE HULK
- » THE X-FILES : RESIST OR SERVE



» **BRUTE FORCE**
Plus beau qu'*Halo* et très riche,
découvrez le prochain hit de l'année !

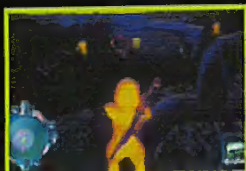


» **MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER**
Surprenant et de grande tenue, ce *Doom*-like est une
excellente surprise.



» **THE GREAT ESCAPE**
Vivez la plus fabuleuse des évasions de la Seconde
Guerre mondiale.

» **LES TESTS DE :**



BRUTE FORCE
Beau, tactique, intense,
les qualificatifs manquent pour
ce renouveau du jeu d'action.



MOTOWN MADNESS 3
Tracez comme des fous dans
les rues de Paris au volant de très
nombreux véhicules.



PSO EPISODE I & II
Jouable en ligne et très accessible,
voilà un RPG fédérateur et plutôt
sympathique.



INDYCAR SERIES
Vivez à fond la passion automobile
en circuits fermés à plus de
300 Km/h.



STARSKY & HUTCH
Les justiciers au grand cœur sont
de retour, et toujours aussi
fougueux !



EXCLUSIF
XBOX



Nous sommes en l'an 2340. Alors que plus de cinquante systèmes solaires ont été colonisés par l'homme, une invasion d'aliens menace d'inscrire tout organisme vivant sur la liste des espèces en voie de disparition. Une seule solution pour la Confédération : déployer son unité de forces spéciales. Nom de code : Brute Force. C'est-à-dire vous. Commandez quatre mercenaires intergalactiques : un soldat d'assaut, un cyborg sniper, un assassin furtif ou encore un alien sauvage. Pendant que vous dirigez ces tueurs dans plus de 20 missions à travers 6 mondes exotiques, votre expérience du combat en escouade va être sévèrement mise à l'épreuve. En mode solo ou en coopération avec des amis, le ton ne tardera pas à monter et la situation va vite virer au critique. Et si vous en voulez plus, faites donc un tour sur Xbox Live, histoire de télécharger de nouvelles missions ou des campagnes complètes. Vous allez vivre une expérience unique, une épopée d'une intensité telle que seule la Xbox® pouvait lui donner corps. Alors bonne chance à vous. A vous quatre.

X
XBOX
PLAY MORE

www.xbox.com/fr/bruteforce

©2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Brute Force, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

La peur engendre la colère.

La colère engendre la haine.

La haine conduit au pouvoir.

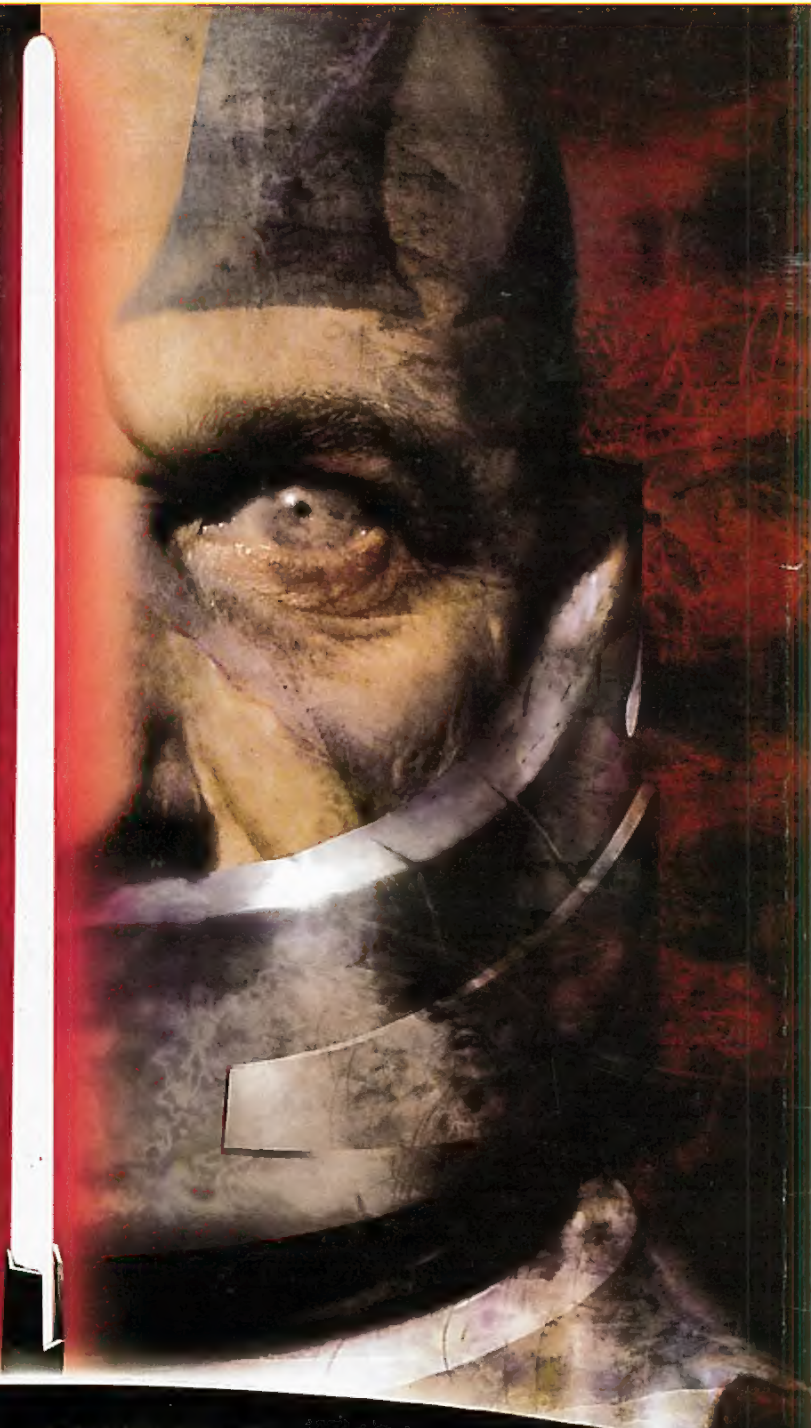
Le pouvoir mène à la victoire.

Le côté obscur est le plus fort.

Est puissant quiconque repousse les limites

de sa colère et en sort indemne.

La haine rend plus fort.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Rejoignez la communauté française du premier RPG *Star Wars*™ en jeu vidéo :
www.swkotor-fr.com

RÉSISTEREZ-VOUS AU CÔTÉ OBSCUR ?

Par les créateurs de *Baldur's Gate*™

Bientôt disponible sur

BioWARE
CORP

XBOX

